BATTLESPACE™

EL JUEGO DE COMBATE ESPACIAL DEL UNIVERSO DE BATTLETECH





CONTENIDO

CONTENIDO



Imprime: LIFUSA
Dep. Legal: B-42827/96
ISBN: 84-468-0445-x
Ediciones Zinco S:A:
Avda. de Roma 157, 9º 08011
Barcelona-España



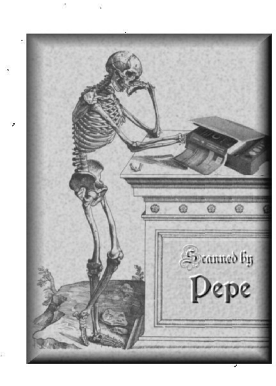
BATTLESPACE

EDICIÓN USA

Diseño y guión
Chris Hartford
Desarrollo
Scott Jenkins
Diseño original de Leviathan
L. Ross Babcock III
Sam Lewis
Jordan Weisman
Diseño original de Jumpships and Dropships
Clare Hess
Edición
Editor en Jefe
Donna Ippolito
Editor Asociado
Sharon Turner Mulvihill
Assistentes Editoriales
Diane Piron
Rob Cruz
Producción
Dirección artística
Jeff Laubenstein
Director de proyecto
Mike Neilsen
Ilustración de la cubierta
Peter Scanlon
Diseño de la cubierta
Mike Neilsen
Ilustraciones
Joel Biske, Earl Geier,
Jeff Laubenstein, Larry MacDougall,
Allen Nunis, Gary Thomas Washington
Mapas e ilustraciones de fichas
David Martin

EDICIÓN ESPAÑOLA

Traducción
Sergio Abelló
Diseño
Lluís & Miguel Ángel
Corrección de estilo
Jordi Fernández
Filmación
FEPSL
Director de Publicaciones
Luis Vigil
Director de producción
Hans Kötz
Director comercial
Francisco Morales



INTRODUCCIÓN

Una enorme explosión de radiación infrarroja indica la llegada al sistema de los invasores. El espacio se distorsiona volviéndose borroso, transformándose progresivamente en la forma de aguja de una nave de salto. A medida que el navío va adquiriendo una existencia sólida, la tripulación explora activamente las cercanías en busca de alguna posible amenaza. Las zonas del espacio circundante tiemblan, indicando la inminente llegada del resto de la flota. Mientras las naves de descenso se separan de sus frágiles transportes y aceleran hacia el planeta objetivo, las naves de la flota despliegan sus enormes, flexibles y metálicos discos para colectar los rayos de las estrellas más cercanas y recargar sus hiperpropulsores Kearny-Fuchida.

Cuando las naves de descenso han cubierto la mitad del recorrido hasta el objetivo, su flota gira en redondo y conecta los reactores para reducir la velocidad. Mientras los atacantes realizan una aproximación controlada hacia el objetivo, ambos bandos lanzan sus escuadrones de cazas para que tomen posiciones defensivas y protejan a sus enormes primos de las hostiles fuerzas enemigas.

Los defensores, mal situados para poder interceptar al enemigo en el espacio profundo, se reúnen y esperan en una órbita alrededor de su planeta. Los cazas ejecutan forzadas maniobras de múltiples «G» mientras que las naves de descenso se desplazan de forma uniforme, moviéndose como ballenas entre pececillos. Cuando se desarrolla la batalla, los pececillos se convierten en pirañas, que mordisquean continuamente a las naves de descenso enemigas. Un único caza es tan sólo una pequeña molestia para una nave de descenso, pero al igual que las pirañas, los cazas raramente atacan solos. Media docena de cazas se abren camino para converger sobre un transporte de BattleMechs, haciendo pedazos el blindaje y los sistemas vitales. A pesar de encontrarse gravemente dañado, el navío consigue alcanzar su objetivo gracias a la ayuda de una escuadrilla de cazas amigos.

Esta es la acción, que a grandes rasgos se sucede, en una invasión planetaria; donde la habilidad y osadía de los pilotos de los cazas y el entrenamiento táctico de los capitanes de las naves de descenso, naves de Salto y de las poco comunes naves de guerra determinan el destino de los planetas y el curso de la guerra.

BattleSpace es un juego de simulación, para dos o más jugadores, que recrea batallas espaciales entre las casas de la Esfera Interior y los clanes invasores. Los jugadores tienen bajo su mando un determinado número de espacionaves, desde naves de descenso (los auténticos mulos de carga del transporte y de los viajes interplanetarios), pasando por las unidades de caza, hasta las frágiles naves de salto en forma de aguja, necesarias para los viajes interestelares. **BattleSpace** proporciona también las reglas para utilizar las enormes y mortales naves de guerra, poderosas naves de combate con capacidad de salto, no vistas en la Esfera Interior desde el inicio de las Guerras de Sucesión.

El reglamento para jugar a **BattleSpace** empieza en el capítulo **Cómo jugar.** Los capítulos de **Movimiento** y **Combate** amplían los elementos de la secuencia de juego. Las **Reglas opcionales** permiten a los jugadores añadir más complejidad al juego básico de **BattleSpace**, y el capítulo de **Operaciones de campaña** cubre las situaciones que pueden ocurrir durante una campaña. El capítulo de **Reglas de construcción** proporciona los pasos a seguir para crear naves de todos los tamaños al gusto del consumidor. El capítulo de **AeroBattle** incorpora los enfrentamientos entre cazas dentro de la gran escala de **BattleSpace.**

BattleSpace fue diseñado para permitir a los jugadores realizar una campaña en el espacio, utilizando todos aquellos elementos que normalmente se dejan a un lado en el ímpetu de desembarcar BattleMechs y empezar a combatir. Este libro complementa al **DropShips and JumpShips** (suplemento no editado en castellano) actualizando las reglas para las operaciones, ampliando otros capítulos y proporcionando una alternativa a **AeroTech** al incorporar sus reglas en la secuencia de juego de **BattleSpace** además de añadir las reglas de construcción. Para jugar a **BattleSpace**, los jugadores necesitarán tener el **BattleTech Compendium** y el **MechWarrior: Segunda Versión.**

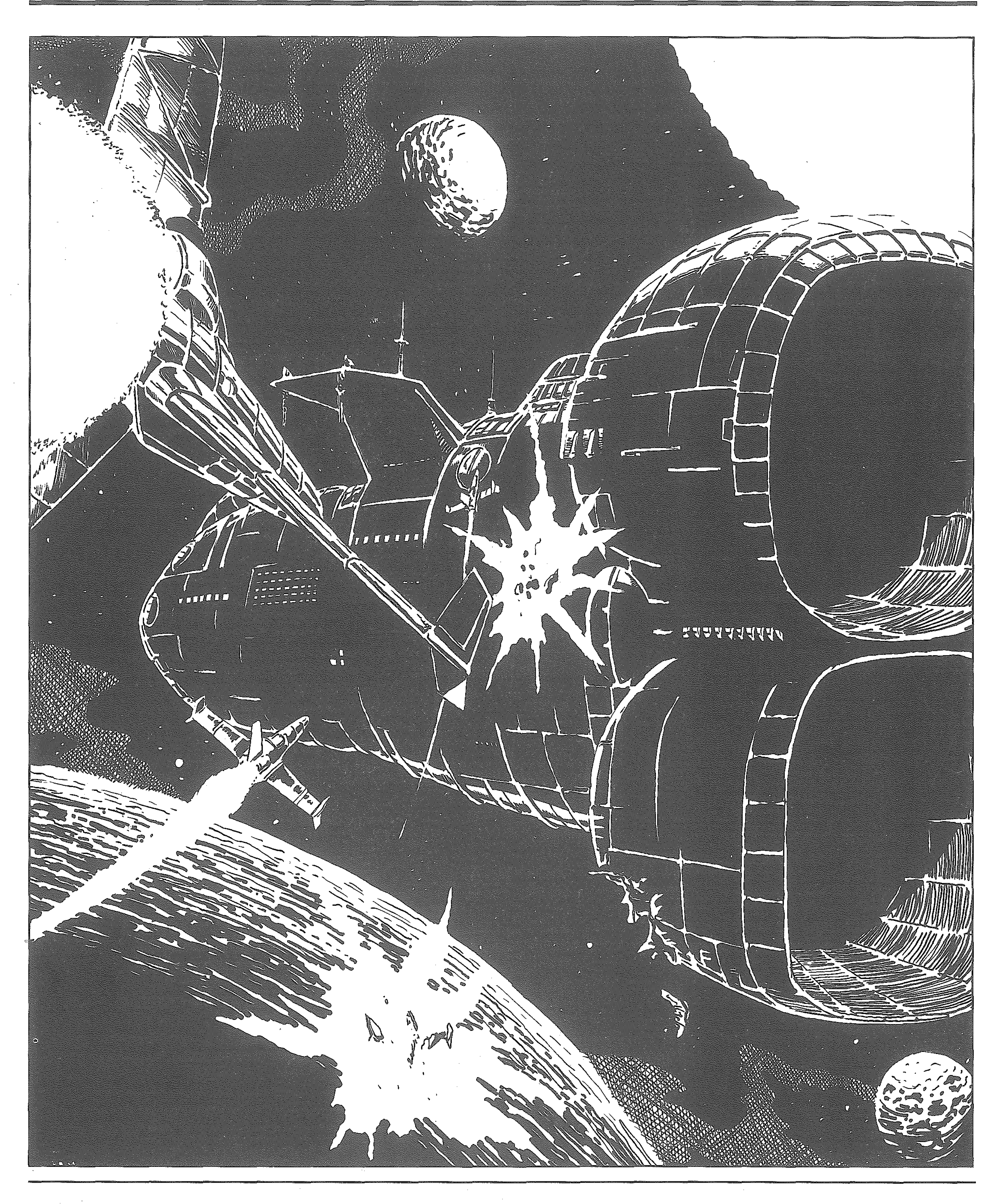
COMPONENTES

Para jugar una partida de **BattleSpace**, la caja proporciona los componentes que citaremos a continuación. Cada vez que en el texto se mencione la palabra *unidad*, se estará refiriendo a una única nave de cualquier tipo o a una escuadrilla de cazas.

FICHAS

BattleSpace incluye una gran variedad de fichas ilustradas a color para poder señalizar la posición y orientación de cada unidad situada sobre el mapa. Las fichas mostradas a continuación representan transbordadores espaciales, naves de descenso, naves de salto, unidades de cazas, naves de guerra y estaciones espaciales. Otras fichas adicionales se utilizan para indicar la posición de asteroides, otros obstáculos (como unidades destruidas), indicadores de encaramiento (u orientación) de la nave, y para mostrar la formación de una unidad de cazas.

INTRODUCCIÓN

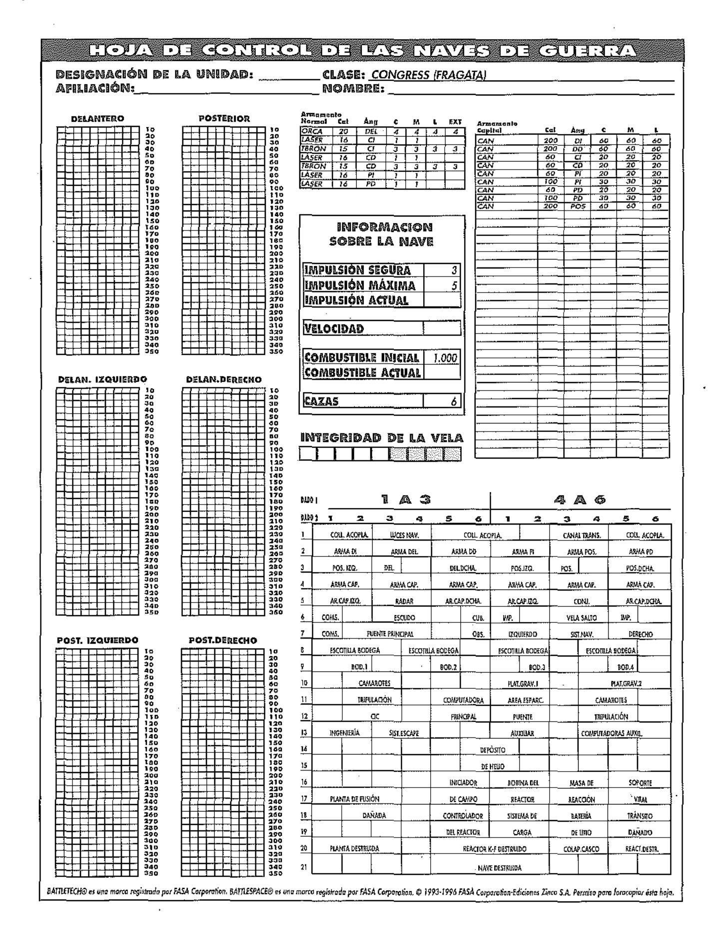


INTRODUCCIÓN

HOJAS DE CONTROL

BattleSpace incluye una hoja de control para cada una de las unidades. Con ella se mantiene el control de los daños infligidos a la unidad en el transcurso del juego. Cada uno de los tipos de unidad: nave de descenso, de salto, de guerra, estación espacial y cazas, disponen de una única hoja de control. Cada una de ellas, independientemente de la unidad que represente, divide la información en varias secciones comunes, que se describen a continuación.

Cuando las reglas hagan referencia a una casilla tachada (una zona dañada de la nave), significará que esta parte de la nave ha sufrido daños, lo cual se registra tachando la casilla correspondiente. Cuando se hable de casillas no tachadas nos estaremos refiriendo a aquellas que permanecen intactas (esa parte de la nave no habrá sufrido daños, y es por eso que las casillas no estarán tachadas).



HOJA DE CONTROL DE LAS NAVES DE GUERRA

DESIGNACIÓN DE LA UNIDAD: ________ CLASE: CONGRESS (FRAGATA)
AFILIACIÓN: ________ NOMBRE: ________

DELANTERO 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 110 120 130 140 150 160 170 180 190 200 210 220 230 240 250 260 270 280 290 300 310 320 330 340 350

POSTERIOR 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 110 120 130 140 150 160 170 180 190 200 210 220 230 240 250 260 270 280 290 300 310 320 330 340 350

DELAN. IZQUIERDO 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 110 120 130 140 150 160 170 180 190 200 210 220 230 240 250 260 270 280 290 300 310 320 330 340 350

DELAN.DERECHO 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 110 120 130 140 150 160 170 180 190 200 210 220 230 240 250 260 270 280 290 300 310 320 330 340 350

POST. IZQUIERDO 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 110 120 130 140 150 160 170 180 190 200 210 220 230 240 250 260 270 280 290 300 310 320 330 340 350

POST.DERECHO 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 110 120 130 140 150 160 170 180 190 200 210 220 230 240 250 260 270 280 290 300 310 320 330 340 350

Armamento Normal	Cal	Áng	C	M	L	EXT
ORCA	20	DEL	4	4	4	4
LÁSER	16	CI	1	1		
TBRON	15	CI	3	3	3	3
LÁSER	16	CD	1	1		
TBRON	15	CD	3	3	3	3
LÁSER	16	PI	1	1		
LÁSER	16	PD	1	1		

Armamento Capital	Cal	Áng	C	M	L
CAN	200	DI	60	60	60
CAN	200	DD	60	60	60
CAN	60	CI	20	20	20
CAN	60	CD	20	20	20
CAN	60	PI	20	20	20
CAN	100	PI	30	30	30
CAN	60	PD	20	20	20
CAN	100	PD	30	30	30
CAN	200	POS	60	60	60

INFORMACION SOBRE LA NAVE

IMPULSIÓN SEGURA	3
IMPULSIÓN MÁXIMA	5
IMPULSIÓN ACTUAL	
VELOCIDAD	
COMBUSTIBLE INICIAL	1.000
COMBUSTIBLE ACTUAL	
CAZAS	6

INTEGRIDAD DE LA VELA

DADO 1	1 A 3						4 A 6					
DADO 2	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
1	COLL. ACOPLA.		LUCES NAV.		COLL. ACOPLA.				CANAL TRANS.		COLL. ACOPLA.	
2	ARMA DI		ARMA DEL.		ARMA DD		ARMA PI		ARMA POS.		ARMA PD	
3	POS. IZQ.		DEL.		DEL.DCHA.		POS.IZQ.		POS.		POS.DCHA.	
4	ARMA CAP.		ARMA CAP.		ARMA CAP.		ARMA CAP.		ARMA CAP.		ARMA CAP.	
5	AR.CAP.IZQ.		RADAR		AR.CAP.DCHA.		AR.CAP.IZQ.		CONJ.		AR.CAP.DCHA.	
6	COMS.		ESCUDO			CUB.	IMP.		VELA SALTO		IMP.	
7	COMS.	PUENTE PRINCIPAL				OBS.	IZQUIERDO		SIST.NAV.		DERECHO	
8	ESCOTILLA BODEGA			ESCOTILLA BODEGA			ESCOTILLA BODEGA			ESCOTILLA BODEGA		
9	BOD.1				BOD.2			BOD.3			BOD.4	
10		CAMAROTES					PLAT.GRAV.1			PLAT.GRAV.2		
11		TRIPULACIÓN			COMPUTADORA		AREA ESPARC.			CAMAROTES		
12		CIC			PRINCIPAL		PUENTE			TRIPULACIÓN		
13	INGENIERÍA		SIST.ESCAPE				AUXILIAR			COMPUTADORAS AUXIL.		
14						DEPÓSITO						
15						DE HELIO						
16					INICIADOR		BOBINA DEL		MASA DE		SOPORTE	
17	PLANTA DE FUSIÓN				DE CAMPO		REACTOR		REACCIÓN		VITAL	
18		DAÑADA			CONTROLADOR		SISTEMA DE		BATERÍA		TRÁNSITO	
19					DEL REACTOR		CARGA		DE LITIO		DAÑADO	
20	PLANTA DESTRUIDA				REACTOR K-F DESTRUIDO				COLAP.CASCO		REACT.DESTR.	
21					NAVE DESTRUIDA							

Diagrama de blindaje

Las casillas del lado izquierdo de las hojas de control representan la cantidad de blindaje existente en cada uno de los encaramientos de la unidad. La hoja de control de una unidad de cazas utiliza sólo un conjunto de casillas de blindaje para representar el blindaje de cada unidad; las naves de descenso disponen de cuatro encaramientos distintos para el blindaje: delantero, posterior, lateral izquierdo y lateral derecho. Las naves de guerra, las naves de salto y las estaciones espaciales disponen de seis encaramientos distintos para el blindaje: delantero, posterior, delantero-izquierdo, posterior-izquierdo, delantero-derecho y posterior-izquierdo. Los disparos que consigan impactar dañarán el blindaje (reduciendo el número de casillas de blindaje que permanezcan sin tachar); si una unidad resulta impactada en uno de sus encaramientos en el que no dispone de casillas sin tachar, entonces la unidad sufrirá daños críticos.

Armamento

Las tablas de la parte superior derecha de la hoja de control proporcionan una relación de las barquillas de armamento de cada navío. Las líneas proporcionan datos sobre el tipo de armas que contiene la barquilla, sus ángulos de disparo y el daño que pueden causar en cada uno de los alcances. Ver el capítulo de **Combate**, pág. 14, para obtener más información sobre las armas. Las tablas también proporcionan la cantidad de calor generada por cada barquilla de armas.

Características de la unidad

La hoja de control también indica las estadísticas más importantes de la unidad, incluyendo su impulsión segura y máxima (ver **Movimiento,** pág. 11). Además, esta sección proporciona un lugar adecuado para controlar y anotar la cantidad de impulsión actualmente disponible, así como la velocidad de la unidad y sus reservas de combustible.

Control de daños críticos

En el último lugar de las hojas de control de las naves de descenso y de las naves de guerra se proporciona una plantilla de los componentes internos más vulnerables de la unidad. Para cada tipo de nave existe un distinto número y disposición de casillas de daños críticos, así como una mezcla distinta de componentes internos. Las hojas de control de los cazas no disponen de una sección para daños críticos, puesto que la cantidad de daños requeridos para destruir un caza es mucho menor. Para más información ver **Daños críticos,** pág. 20 del capítulo **Combate**.

BattleSpace proporciona dos hojas de control para naves de guerra. La más pequeña de ellas es para aquellos que pesan menos de 750.000 toneladas. Las naves de guerra de mayor tonelaje utilizan las hojas de control de las más pesadas.

MAPAS

El juego proporciona dos mapas impresos con una red hexagonal. Estos hexágonos se utilizan para regular el movimiento del juego, además de proporcionar una referencia rápida para el cálculo de la distancia entre las unidades. Cada hexágono representa aproximadamente unos 18 kilómetros (unas 11 millas). Esta es la distancia que una nave cubrirá en cada turno de juego (un minuto) tras acelerar a la mitad de la aceleración de la gravedad (5 metros/seg./seg.) durante un minuto (adquiriendo una velocidad de 1.080 Km/h o a 670 mph si partía del reposo).

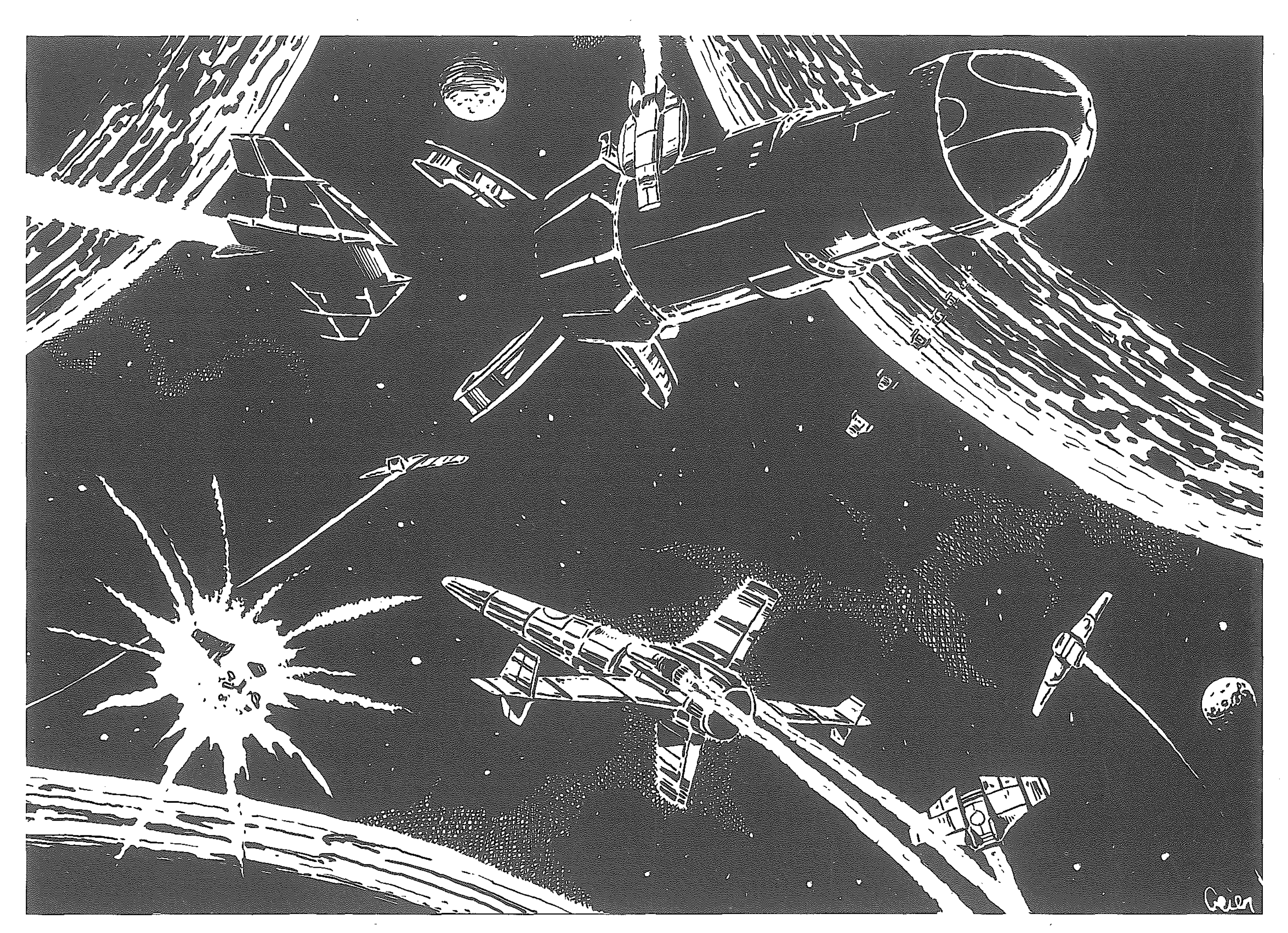
DADOS

El sistema de juego de **BattleSpace** requiere que los jugadores realicen tiradas de dados para determinar el éxito o fracaso de ciertas maniobras realizadas por sus unidades. Siempre que se deban lanzar los dados, **BattleSpace** utiliza dos dados de seis caras, los cuales van incluidos en el juego. Las reglas pueden requerir al jugador que realice una tirada de un dado de seis caras (1D6) o una de dos dados de seis caras (2D6). Cuando se lancen los dos dados, suma el resultado de los dados para conseguir un total. Por ejemplo, lanza 1D6, es decir, un dado de seis caras, esto producirá un resultado entre 1 y 6. Lanza 2D6 y suma los resultados, obtendremos un resultado entre 2 y 12.

TERMINOLOGÍA DEL JUEGO

La información detallada a continuación revisa los términos del juego introducidos en productos previos y define términos utilizados en **BattleSpace.** Para más información ver **MechWarrior, Segunda Versión** y **BattleTech Compendium**.

INTRODUCCIÓN



FACTOR DE TIRO

En el juego de **BattleSpace,** los daños causados por las armas se agrupan en un único valor denominado factor de tiro. Las barquillas de armamento de las naves de descenso, de salto, de guerra y de las estaciones espaciales tienen un factor de tiro único. El factor de tiro, o el daño producido, por cada barquilla de armamento varía con la distancia. (Para más información, ver **Combate,** pág. 16.)

CHEQUEOS DE PILOTAJE

Cada vez que un piloto intente realizar una maniobra difícil o cuando su nave se vea expuesta a determinadas circunstancias que podrían causar la pérdida de control por parte del piloto, el jugador realizará un chequeo de pilotaje. El reglamento de **BattleSpace** indica las circunstancias en que el jugador debe realizar un chequeo de pilotaje, además de proporcionar los modificadores a aplicar para ese chequeo. Al llevar a cabo un chequeo de pilotaje deben añadirse los modificadores apropiados al nivel de habilidad de pilotaje.

Cuando se haga un chequeo de pilotaje, el jugador tirará 2D6. Si el resultado es igual o mayor que el nivel de habilidad de pilotaje modificado, el piloto mantiene el control de su espacionave; pero si el resultado es inferior al nivel de habilidad de pilotaje modificado, entonces el piloto perderá el control y sufrirá las consecuencias indicadas en el reglamento según cada situación.

OTRAS TIRADAS

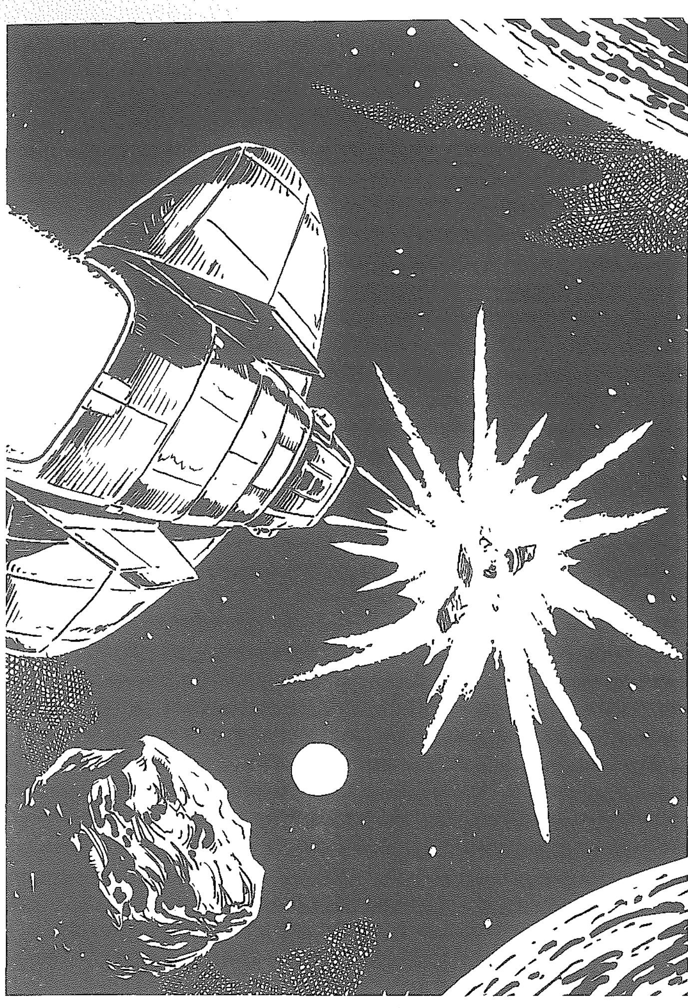
El juego de **BattleSpace** utiliza otras tiradas de dados para resolver distintos tipos de acciones y situaciones. En estos casos el reglamento da las instrucciones oportunas para que los jugadores realicen chequeos de reparación, chequeos de aterrizaje, etcétera. Para determinar el resultado de la acción, un jugador lanzará 2D6 comparando el resultado con un número base o modificado. Por ejemplo, un jugador que realiza un chequeo de reparación compara el resultado obtenido con los 2D6 con la dificultad de reparación (un número objetivo del que está provisto cada componente de la nave).

MARGEN DE ERROR

Cuando un jugador realiza un chequeo y falla (obtiene un resultado inferior al número objetivo), el grado del fallo podrá afectar al piloto y a la nave. Definiremos margen de error a la diferencia entre el resultado obtenido con los dados y el número objetivo.

El sistema de juego de **BattleSpace** permite a los jugadores recrear una campaña utilizando todos los medios requeridos para el acercamiento al sistema designado como objetivo, evadiendo o enfrentándose a sus defensas, desembarcando las tropas en el planeta escogido, ocupando finalmente el objetivo o realizando una retirada ordenada.

CÓMO JUGAR



SECUENCIA DE JUEGO

La secuencia de juego aporta una estructura en la que encuadrar el reglamento de **BattleSpace**, regulando las acciones de los jugadores y proporcionando organización al juego. Las reglas opcionales y de campaña añaden complejidad. La secuencia de juego se irá repitiendo una y otra vez por los jugadores hasta quedar resuelta la acción o batalla implicada. La secuencia es la siguiente:

Fase de iniciativa
Fase de movimiento
Fase de combate
Fase final

FASE DE INICIATIVA

Un jugador de cada equipo lanza 2D6 para determinar la iniciativa del equipo. El equipo que obtenga el resultado más alto gana la iniciativa para todo el turno de juego. El equipo que gana la iniciativa mueve el último; gracias a esto, puede ver las intenciones de movimiento del oponente, aprovechándose de ello para sacar el máximo partido a esas maniobras, pudiendo contrarrestarlas si fuese necesario. Por todo ello, obtener la iniciativa es obtener una gran ventaja.

FASE DE MOVIMIENTO

De acuerdo con su tamaño, las naves se mueven en el siguiente orden:

Naves de salto
Naves de guerra
Naves de descenso
Unidades de cazas
Cápsulas de emergencia
Botes salvavidas

El jugador o equipo con la iniciativa más baja escoge una de sus unidades para realizar su movimiento. El movimiento escogido puede ser el permanecer estacionario, siempre que la nave tenga una velocidad de cero.

El jugador o equipo con la siguiente iniciativa más baja escoge una de sus unidades para realizar su movimiento.

Seguidamente, el jugador con la iniciativa más alta elige una unidad para realizar su movimiento. El movimiento se va alternando entre los distintos contendientes hasta que todas las unidades situadas sobre el mapa hayan movido o permanecido estacionarias.

Si en un momento dado de la fase de movimiento un jugador o equipo dispone de dos veces más unidades para mover que el oponente, ese jugador o equipo moverá dos unidades en lugar de una en su siguiente oportunidad. Si uno de los bandos dispone de tres veces más unidades para mover, ese jugador o equipo moverá tres unidades, etcétera. El jugador o equipo que disponga de la iniciativa más baja moverá siempre la primera unidad, así como el jugador o equipo con la iniciativa más alta siempre moverá una de sus unidades en último lugar. Cuando sea posible, cada equipo moverá una cantidad idéntica de naves en cada fase de movimiento. Si los equipos disponen de un número distinto de naves para mover, entonces los jugadores determinarán el número máximo de turnos necesarios para que el jugador o equipo con la iniciativa más baja mueva todas sus unidades. Los equipos con un mayor número de naves moverán un apropiado número de unidades en cada turno para mover todas sus naves en la misma cantidad de turnos, empezando con la mayor agrupación de naves. (Ver ejemplo más abajo.)

Los jugadores sólo podrán mover aquellas unidades que puedan gastar puntos de impulsión. Las unidades que no puedan emplear tales puntos, como las estaciones espaciales, unidades fuera de control o aquellas que hayan sufrido daños importantes en el reactor, no podrán mover, no pudiendo proporcionar ventaja a su bando. Al finalizar la fase de movimiento, cualquier unidad que se encuentre fuera de control moverá en línea recta un número de hexágonos igual a su velocidad. Todas las demás unidades incapaces de emplear puntos de impulsión continuarán moviéndose en línea recta a su actual velocidad. Cualquier colisión potencial debe resolverse de inmediato.

Si en la fase final del turno anterior se ha dado la orden de abandonar una nave, la tripulación abandonará la embarcación utilizando las cápsulas de emergencia y los botes salvavidas al iniciarse la fase de movimiento. (Ver **Reglas Opcionales**, pág. 36.)

FASE DE COMBATE

En la fase de combate, las unidades declaran sus ataques y los resuelven.

El jugador o equipo con menor iniciativa elegirá una de sus unidades para declarar todos los ataques que la unidad pueda o desee realizar según las reglas del capítulo **Combate**, pág. 14. En la declaración de los disparos se especificará los objetivos sobre los que se va a abrir fuego y las barquillas de armamento a utilizar en el ataque. Posteriormente, el ju-

gador o equipo con la segunda iniciativa más baja seleccionará una unidad y declarará los objetivos de su ataque. Las declaraciones van rotando entre los equipos hasta que los jugadores hayan designado los ataques de todas sus unidades.

Si en cualquier momento de la fase de combate un jugador o equipo dispone de dos veces más unidades pendientes aún de declarar sus disparos que los oponentes, ese jugador o equipo declarará los ataques de dos unidades en lugar de uno. Si un bando dispone de tres veces más unidades, declarará los ataques de tres unidades, etcétera. El jugador o equipo que haya obtenido la iniciativa más baja, siempre declarará los ataques en primer lugar, mientras que el equipo con la mayor iniciativa siempre declarará el último los ataques de sus unidades. Una vez estén designados los objetivos para el ataque de una unidad, ésta deberá disparar contra esos blancos seleccionados. El jugador no podrá cambiar el objetivo designado para el ataque de una unidad, aunque el disparo de otras unidades destruyan el objetivo de sus disparos antes de abrir fuego contra él.

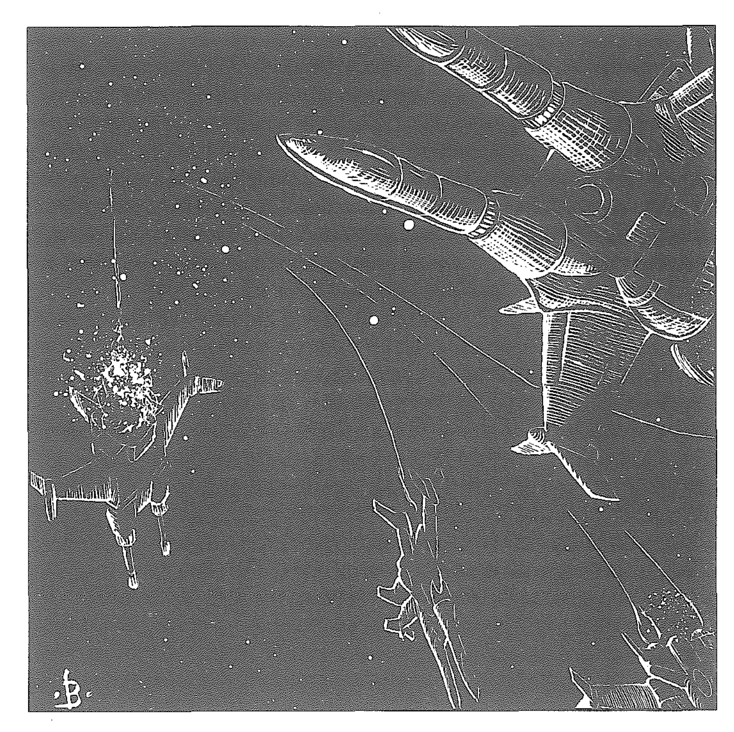
Tras declarar los ataques de todas las unidades, deben resolverse los ataques de las unidades una por una. Realiza todos los disparos de una unidad antes de pasar a los ataques de otra unidad. Como todos los combates son simultáneos, los daños se aplican en la fase final, por lo que una nave destruida por el fuego procedente de una unidad con una mayor iniciativa en el turno en curso, podrá llevar a cabo todos los ataques declarados.

Supongamos que tres equipos están jugando una partida de **BattleSpace**. Cada equipo tira 2D6 para determinar la iniciativa. El equipo A obtiene un 7, un 10 el equipo B y un 4 el C. Como el equipo C obtiene la iniciativa más baja, deberá mover una de sus unidades en primer lugar, seguido del equipo A y en último lugar el B.

El equipo A dispone de 3 unidades, el B de 4 y el C tiene 2. Normalmente cada equipo mueve sólo una unidad cada vez, pero el distinto número de espacionaves que tienen los jugadores hace que los equipos tengan que mover distintos números de unidades en cada turno. El equipo C (el que perdió la iniciativa) debe mover primero una nave. El equipo A, en segundo lugar de iniciativas, debe mover por lo menos una nave. Sin embargo, las tres naves del equipo A no tienen una división exacta entre los dos turnos (el número mínimo de turnos para que el equipo C, el que dispone de menos unidades, declare todos sus movimientos), por lo que moverá dos unidades en su primer movimiento. Cuando el equipo A haya movido sus dos unidades, el equipo B también moverá dos de sus unidades (la mitad de su total).

La segunda declaración de movimientos empezará con el movimiento de la segunda (y última) unidad del equipo C. Posteriormente, el equipo A moverá su última unidad, y el B, sus dos restantes.

Los equipos utilizan un procedimiento idéntico para la declaración de disparos, los ataques se resuelven una vez todos los equipos hayan declarado sus objetivos. El orden de resolución de los disparos carece de importancia (porque todos los daños ocurren simultáneamente), pero resuelve por completo los ataques de una nave antes de pasar a la siguiente. Cuando los jugadores hayan retirado todas las naves destruidas del mapa, se iniciará otro turno, y los equipos lanzarán de nuevo los dados para determinar las iniciativas del siguiente turno.



FASE FINAL

En la fase final, los jugadores aplican los daños sufridos y determinan sus efectos; también intentan recuperar a las unidades fuera de control y pueden dar la orden, a una tripulación, de abandonar la nave.

Como todas las unidades han resuelto sus ataques, los daños surten efecto. Cualquier unidad destruida se retira del mapa.

Todas las unidades fuera de control pueden intentar recuperar el control. (Ver **Chequeos de control** en el capítulo **Movimiento,** pág. 12.) Obtener un éxito en el chequeo de control significa el fin de los efectos del fuera de control. Si el chequeo de control fracasa, el jugador puede intentarlo de nuevo en la siguiente fase final.

Un jugador puede tomar la determinación de que una tripulación abandone su nave. Bajo esas circunstancias, las cápsulas de emergencia y los botes salvavidas se eyectan al iniciarse la siguiente fase de movimiento.

NORMAS DE COMBATE DE LOS CLANES

La idea de realizar enfrentamientos navales masivos es algo relativamente nuevo para los clanes. Su sociedad, la cual hace un gran énfasis en la casta de los guerreros, a lo largo de su historia ha favorecido las acciones militares basadas en tierra. Su filosofía militar decreta que sólo las tropas terrestres pueden tomar y mantener un objetivo. Su sistema de honor y amor por la batalla, hacen que los clanes siempre prefieran desarrollar la lucha entre 'Mechs e infantería. Sólo en muy raras ocasiones un comandante decide que la mejor manera de evitar un duelo de posesión fuese impidiendo la llegada de las fuerzas enemigas a su destino. Las fuerzas de la Esfera Interior, utilizando la experiencia proporcionada por más de dos siglos y medio de guerra continuada, no mantienen tales reservas ni tienen tantos escrúpulos.

Los clanes no perdieron ninguna nave de descenso en la invasión de la Esfera Interior, debido principalmente al mejor armamento y blindaje de los clanes respecto de sus oponentes de la Esfera Interior, pero las ansias de la Esfera Interior por combatir y destruir a lo que los clanes consi-



deran esencialmente como naves no combatientes, ha forzado a los invasores a un replanteamiento radical de sus procedimientos tácticos aeroespaciales. Una de las consecuencias inmediatas fue el mayor asignamiento de cazas aeroespaciales a la escolta de las naves de descenso en su navegación por el sistema. Los comandantes también empiezan a destinar aeroestrellas para cazar y destruir a todas aquellas amenazas aeroespaciales potenciales.

El resultado más importante de este replanteamiento de los clanes sobre su estrategia aeroespacial fue el nuevo despliegue de normas para gobernar los enfrentamientos aeroespaciales.

Norma 1. Una vez una unidad de los clanes ataca a una unidad enemiga, ninguna otra unidad amiga podrá atacar a ese objetivo. Sólo si el atacante original es destruido, o si se dan las condiciones de las normas 2 o 3, otra unidad podrá atacar ese objetivo.

Norma 2. Una unidad de los clanes puede atacar a cualquier unidad que dispare sobre ella, aunque con ello se incumpla la norma 1.

Norma 3. Los ataques contra los acorazados (las enormes naves de guerra) quedan exentos de las normas arriba mencionadas. Cualquier cantidad de unidades de cazas o de naves de descenso pueden enfrentarse a una nave de guerra.

Norma 4. Una unidad de los clanes, por preferencia e ideología, siempre se enfrentará contra una única unidad enemiga, hasta que esta resulte destruida u ocurra la norma 2. Atacar simultáneamente más de un objetivo, cambia la naturaleza del enfrentamiento, transformándolo de unos duelos en masa uno contra uno a una batalla campal sin cuartel (ni restricciones). Pocos comandantes de los clanes desean transformar la contienda en una lucha sin cuartel. El castigo que espera a los guerreros que inicien tales combates (si sobreviven) es muy severo.

Norma 5. Si una aeroestrella de los clanes se enfrenta a una pequeña unidad de cazas, utilizará una potencia de fuego apropiada al número de cazas que integren la pequeña unidad. En otras palabras, la unidad de los clanes disparará como si tuviese tantos cazas (filas de blindaje) como la unidad objetivo. Por ejemplo, si una unidad de la Esfera Interior dispone sólo de cuatro cazas, la unidad de los clanes luchará como si sólo dispusiese de cuatro cazas. Su potencia de fuego aún será superior, pero la proporción pasará de la estándar 10 a 6 (una estrella contra una escuadrilla) a un caza contra uno.

La norma 5 se aplica a la mayoría de los enfrentamientos de los clanes, pero no se aplica en algunas situaciones muy puntuales. Por ejemplo, las fuerzas en pos de un juicio de aniquilación utilizarán su máxima fuerza para eliminar al enemigo corrupto; este juicio representa una batalla de destrucción total. Las unidades que se enfrenten a cacerías de bandidos también pueden utilizar su máxima fuerza, puesto que están luchando contra escoria sin honor.

MOVIMIENTO

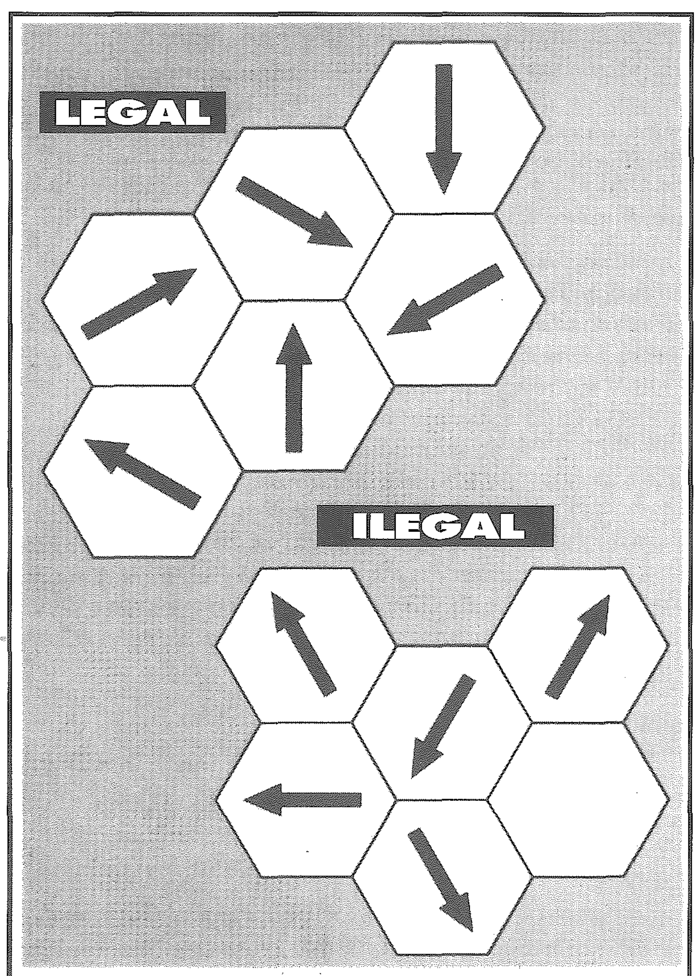
Los pilotos de los clanes que desobedezcan las normas anteriormente detalladas y que sobrevivan a la batalla recibirán un castigo que irá desde la reprimenda hasta la ejecución. El castigo dependerá de la actitud mantenida por el comandante del culpable y el clan.

En el vacío carente de fricción del espacio, una nave que esté en movimiento continúa desplazándose en línea recta a velocidad constante hasta que se aplique una fuerza contra ella. La aplicación de esta fuerza puede dar como resultado un cambio de velocidad o de dirección. La fuerza puede ser natural, como por ejemplo la atracción gravitatoria de una estrella o planeta, o también puede ser causada por la aplicación de impulsión de los reactores de una nave, esta última es la más importante a tener en cuenta para los efectos del juego.

ENCARAMIENTO

Cada unidad, sea una nave de descenso, un escuadrilla de cazas, una nave de salto, etcétera, debe encararse hacia uno de los seis lados del hexágono en el que se encuentra. Este encaramiento (la dirección hacia la que apunta la proa de la nave) no sólo determina la dirección hacia la que la unidad se está moviendo, sino que también determina los ángulos de disparo y de impacto.

En el reglamento básico de **BattleSpace**, la orientación (el rumbo de la unidad o dirección hacia la que se mueve) y el encaramiento es el mismo. En las reglas de **Movimiento avanzado** de la página 30 dentro del capítulo **Reglas opcionales**, se proporcionan reglas adicionales para aquellos jugadores que desean utilizar por separado la orientación y el encaramiento.



PUNTOS DE IMPULSIÓN

Todas las unidades del juego pueden utilizar la impulsión en mayor o menor grado, según sus características. La impulsión de las estaciones espaciales y de las naves de salto sólo se utiliza para mantenimiento de la estación, por lo que estas naves para los efectos del juego se tratan como inmóviles (para más información, ver el capítulo de **Construcción de naves de salto/Naves de Guerra**, pág. 68). Los demás tipos de naves pueden utilizar distintas cantidades de impulsión para acelerar, desacelerar o cambiar de dirección. **BattleSpace** utiliza el término puntos de impulsión para determinar la cantidad de impulsión disponible para una unidad. Un punto de impulsión es aproximadamente igual a una aceleración de 5 metros por segundo (0,5 G).

Las unidades disponen de dos valores de impulsión, la impulsión segura y la máxima. La impulsión segura es aquella cantidad de impulsión o número de puntos de impulsión, que puede emplear la unidad sin sufrir ningún efecto adverso. La impulsión máxima es el número total de puntos de impulsión que la unidad puede emplear en un turno de juego (60 segundos), es igual a la impulsión segura más un 50 por ciento. Emplear más puntos de impulsión de los existentes en la impulsión segura complica el manejo de la unidad, haciendo que sea más difícil de controlar si resulta dañada (ver **Chequeos de Control**, pág. 12). El incremento de vibraciones producidas por forzar el funcionamiento de los reactores más allá de los límites «seguros», también hace que sea más difícil apuntar con precisión al enemigo (ver **Combate**, pág. 17).

CÓMO USAR LOS PUNTOS DE IMPULSIÓN

Toda unidad en movimiento se desplaza a velocidad constante, en la misma dirección, utilizando los puntos de impulsión para cambiar de velocidad o de orientación. Una unidad puede emplear puntos de impulsión al inicio o final de su movimiento para incrementar o reducir la velocidad. Los puntos de impulsión utilizados para cambiar la velocidad antes de iniciar el movimiento afectarán al número de hexágonos que podrá recorrer la unidad en ese turno (como se verá más adelante). Como las unidades se desplazan a velocidad constante, los puntos de impulsión utilizados al finalizar el movimiento afectarán a la velocidad inicial del siguiente turno.

Cada punto de impulsión utilizado incrementará o reducirá en uno la velocidad de la unidad. En **BattleSpace** no se limita la velocidad máxima de las unidades, ya que esta queda limitada por la dificultad de cambiar de orientación a alta velocidad, proporcionando así un límite práctico a la velocidad operacional. La velocidad de una unidad puede reducirse a cero, pero es imposible reducirla a un valor inferior al cero (a un valor negativo), es decir una unidad no puede moverse hacia atrás.

Tanto si la unidad acelera como si desacelera (reduce la velocidad) al inicio de la fase de movimiento, la nave debe moverse un número de hexágonos iguales a su velocidad. Cualquier punto de impulsión restante puede ser utilizado en cualquier momento durante el movimiento para cambiar en 60 grados (un lado de hexágono) el rumbo de la unidad. El coste en puntos de impulsión para realizar un giro dependerá de la velocidad de la unidad (ver Tabla de costes de giro, pág. 12), así como de los daños que haya recibido (ver **Daños críticos**, pág. 22 en el capítulo **Combate**). Si una unidad no dispone de suficiente impulso para girar a su velocidad actual, no podrá girar a menos que ralentice su velocidad hasta

que su impulso sea suficiente como para hacer girar a la nave. Las unidades de caza pueden girar tantos lados de hexágono como les permita su movimiento en un mismo hexágono. Las naves de descenso pueden girar en un mismo hexágono un máximo de dos lados de hexágono. Las naves de salto y las naves de guerra tan sólo pueden girar un lado de hexágono en un mismo hexágono.

El primer movimiento de una unidad (a menos que su velocidad sea cero) debe ser desplazarse un hexágono hacia adelante. Las naves que tengan una velocidad cero, pueden girar en un mismo hexágono tantos lados de hexágono como el jugador desee, a un coste de un punto de impulsión por lado de hexágono.

TABLA DE COSTE DE GIRO

Velocidad	Coste en puntos de impulsión
0	1
1	1
2	1
3	2
4	2
5	2
6	3
7	3
8	4
9	4
10	5
11	6
12	7
13	8
14	9
15	10
16	11
17	12
18	13
19	14
20	15
21	16
22	17
23	18
24	19
25	20
26	21
27	22
28	23
29	24
30	25

LÍMITES DE APILAMIENTO

Como **BattleSpace** tiene lugar en los infinitos confines del espacio, las unidades no tienen ningún límite de apilamiento. Es decir, un mismo hexágono puede estar ocupado por cualquier cantidad de unidades.

CHEQUEOS DE CONTROL

En determinadas situaciones y según los daños sufridos por la nave, esta se hace difícil de manejar, se estrella, o generalmente funciona (o deja de funcionar) de una forma que la hace muy difícil de controlar por el piloto. **BattleSpace** utiliza los chequeos de control (un resultado de la tirada de dos dados que se compara con un número objetivo, determina si el piloto de la nave en cuestión mantiene el control) para representar las situaciones difíciles y peligrosas.

CÓMO LLEVAR A CABO LOS CHEQUEOS DE CONTROL

Cada vez que el piloto se encuentre en una situación que requiera un chequeo de control (ver los capítulos **Daños** y **Operaciones atmosféricas** de las páginas 17 y 32), el jugador lanzará 2D6. Si el resultado es igual o mayor que 6, el piloto conseguirá mantener bajo control a la nave. Debe modificarse el número objetivo de 6, si la unidad se encuentra dañada (consultar la tabla que sigue a continuación; para más información ver también **Daños**, página 17), si ha utilizado más impulsión que la de seguridad o si se encuentra operando en la atmósfera (ver **Zona interfacial espacio/atmósfera**, pág. 32). Los chequeos de control necesarios se llevan a cabo en la fase final del turno en que se presenta la posible pérdida de control.

TABLA DE MODIFICADORES AL CHEQUEO DE CONTROL
Nota: 6 es el número objetivo básico

Condición	Modificador
Puente	
Dañado	+1 por casilla tachada
Destruido	Añadir un +1 al modificador de puente dañado
Soporte vital	
Dañado	+1 por la segunda y subsiguientes casillas tachadas.
Destruido	Añadir +1 al modificador de soporte vital dañado.
Operaciones atmosféricas	Ver página 32.
Demasiado impulso	+2

Superar con éxito un chequeo de control significa que la unidad no sufre efectos adversos debidos a los daños, a las condiciones atmosféricas, etcétera. Cuando no se supera el chequeo significa que la unidad queda fuera de control. Este resultado hace que la nave no pueda emplear puntos de impulsión en el siguiente turno de juego forzando a la unidad a moverse en línea recta a su velocidad actual. El movimiento errático de una unidad fuera de control hace más difícil la adquisición de blancos; añadir +2 a todas las tiradas para impactar que se realicen desde una unidad fuera de control. Estas penalizaciones continúan en efecto hasta que el jugador consiga recuperar el control de la nave superando con éxito un chequeo de control. Los jugadores pueden llevar a cabo chequeos de control en cada fase final. Además de las adversidades generales indicadas anteriormente, cada tipo de unidad sufre sus propios efectos de encontrarse en una situación de fuera de control.

Cazas

Las unidades de caza no pueden intentar «aterrizar» en una nave de descenso o en una de salto mientras se encuentre fuera de control. La unidad quedará destruida si su movimiento la fuerza a reentrar en la atmósfera.

Naves de descenso

Una nave de descenso fuera de control (o un nave de descenso amarrada a una nave de salto fuera de control) no puede intentar lanzar o recuperar cazas, ni atracar en una nave de salto o estación espacial. La uni-

dad queda destruida si su movimiento la fuerza a entrar en la atmósfera.

Naves de salto/naves de guerra

Una nave de salto o una nave de guerra, que se encuentre fuera de control, no puede lanzar o recuperar cazas, ni lanzar ni permitir que las naves de descenso se acoplen en sus muelles, ni pueden atracar en una estación espacial, ni desplegar las velas de salto, ni intentar un salto. Cualquier vela de salto que se encuentre desplegada, cuando la espacionave queda fuera de control, resulta destruida. Las naves de descenso que se encuentren acopladas a una nave de salto/nave de guerra que se encuentre fuera de control, puede intentar desamarrarse, pero inmediatamente deberán realizar un chequeo de control (esta es una excepción al sistema normal de chequeos de control). Si el chequeo fracasa, la unidad lanzada también queda fuera de control. La unidad resultará destruida si el movimiento la fuerza a reentrar en la atmósfera.

ACCIONES ESPECIALES

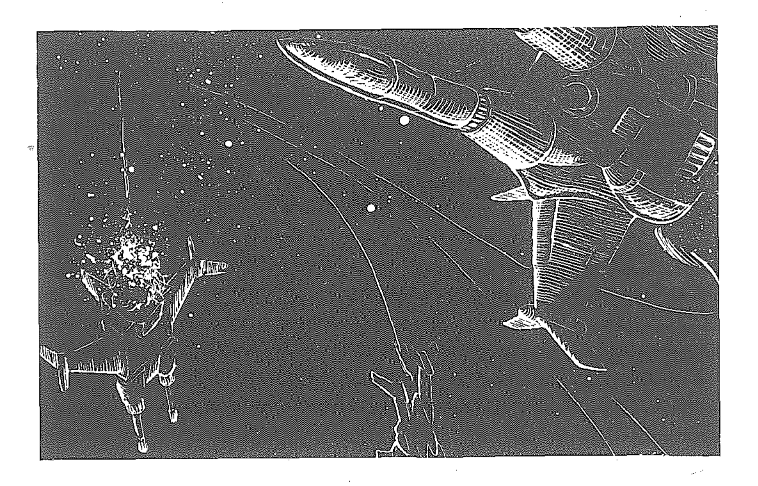
Cuando una unidad inicia su movimiento, el jugador que la controla, puede anunciar que está llevando a cabo una acción especial. Las reglas básicas de **BattleSpace** permiten las maniobras especiales de evasión, inversión y cambio de formación. Las demás acciones especiales adicionales listadas a continuación son reglas opcionales o de campaña, que son descritas con todo detalle en la sección apropiada. Las estaciones espaciales no pueden utilizar ninguna de las acciones especiales indicadas aquí a excepción de la de **Lanzamiento/recuperación de cazas.**

EVASIÓN (TODAS LAS NAVES)

Una unidad puede realizar una acción de evasión al moverse siguiendo un camino errático y variando constantemente de velocidad. Esta maniobra hace más difícil la posibilidad de impacto por parte de un atacante. Sin embargo, los constantes cambios de orientación y velocidad también afectan a la capacidad de disparo de la nave que está realizando la acción evasiva. Para más información ver **Cómo realizar el ataque**, página 17 en el capítulo **Combate**. Una nave que recibe la orden de evadirse, debe emplear un mínimo de un punto de impulsión en el turno en que se evade para recibir las ventajas de la maniobra.

INVERSIÓN (TODAS LAS NAVES EXCEPTO LOS CAZAS)

Las naves de descenso, las de salto y las de guerra a veces giran sobre su eje longitudinal. Este movimiento les permite invertir sus lados derecho e izquierdo, permitiéndoles escudar un lado dañado o aportar armas intactas para disparar al objetivo. Invierte la ficha de las unidades que lleven a cabo tal maniobra para que la palabra «Invertida» aparezca en la parte superior de la ficha. Cuando una nave está invertida, los ataques contra el lado izquierdo de la nave impactarán en el lado derecho (y viceversa) para los propósitos de daños e impactos críticos. Cuando una nave invertida realiza un ataque, las barquillas de armamento del lado izquierdo pasan a ser las del lado derecho y viceversa.



CAMBIO DE FORMACIÓN (SÓLO LOS CAZAS)

Las unidades de caza pueden cambiar su formación entre cerrada y dispersa, afectando a su capacidad de combate. En formación cerrada, los cazas están más cerca los unos de los otros pudiendo concentrar todo su fuego en un único objetivo (u objetivos). Una unidad en formación dispersa es más difícil de impactar, pero sólo parte de la unidad podrá atacar al objetivo. Para más información sobre los efectos de las formaciones, consultar el apartado **Cazas**, página 16 en el capítulo **Combate.**

VUELO ESTACIONARIO (SÓLO LAS NAVES DE DESCENSO ESFEROIDALES)

El diseño particular de las naves de descenso esferoidales les permite permanecer estacionarias en la atmósfera. Para más detalles sobre esta regla opcional, ver **Operaciones atmosféricas**, en la página 32.

ACOPLAMIENTO (TODAS LAS ESPACIONAVES EXCEPTO LOS CAZAS)

Todas las unidades excepto los cazas pueden intentar acoplarse a otra unidad situada en el mismo hexágono. El objetivo del acoplamiento debe tener la misma orientación y velocidad que la unidad que realiza la maniobra. Un acoplamiento puede ir seguido de un abordaje. Para más información, consultar **Abordajes**, página 37 en las **Reglas Opcionales.**

LANZAMIENTO/RECUPERACIÓN (GRANDES NAVES/ESTACIONES)

Durante la fase de movimiento, una unidad puede lanzar o recuperar cazas o pequeñas naves que se encuentren en el mismo hexágono. El jugador que controla la unidad dará la orden correspondiente a la unidad y seguirá el procedimiento y las restricciones detalladas en **Lanzamiento y recuperación de naves pequeñas**, página 50 en **Operaciones de campaña**.

ATERRIZAJE

Aterrizar en un planeta requiere toda la destreza y concentración que la tripulación de una nave pueda ofrecer, puesto que es una maniobra muy peligrosa. Cualquier unidad que se encuentre en un hexágono de suelo con una velocidad de cero puede intentar aterrizar. Una orden de aterrizaje no puede ser llevada a cabo en un hexágono que no sea de suelo ni por unidades con una velocidad mayor que cero.

Los detalles del procedimiento del aterrizaje aparecen en **Aterrizaje planetario**, página 53 de las **Operaciones de campaña.**

SALTO (NAVES DE SALTO/NAVES DE GUERRA)

Cualquier nave de salto o de guerra que haya realizado con éxito los cálculos de navegación necesarios para un salto y lo hayan programado en el hiperpropulsor K-F puede ejecutar esta orden, iniciando el programa de salto y sometiendo a la nave al salto. El programa se ejecuta rápidamente y la nave de salto entra en el hiperespacio. Para conocer el procedimiento exacto de entrada al hiperespacio, consultar **Viaje hiperespacial**, página 42, en el capítulo **Operaciones de campaña**.

COMBATE

El objetivo de la lucha entre navíos en **BattleSpace** es conseguir destruir a las unidades enemigas o dejarlas inoperativas (considerado esto como una destrucción para el carácter de la misión). Para conseguirlo, las unidades intentan maniobrar para situarse en la posición más ventajosa mientras a su vez intentan limitar las posibilidades del enemigo de devolver el fuego. Los combatientes, principalmente, son unidades de cazas y naves de descenso, pero en algunos enfrentamientos se pueden incluir naves de salto, de guerra y estaciones espaciales. El énfasis principal del combate en **BattleSpace** se da en los enfrentamientos en el espacio, normalmente en una órbita cercana, pero puede incluir operaciones atmosféricas e incluso misiones de ataque al suelo. Esta sección proporciona las reglas para llevar a cabo el combate espacial. La reglamentación para el combate atmosférico y los ataques al suelo aparecen en la sección **Reglas opcionales**, página 30.

Al iniciarse el combate, los jugadores declaran un objetivo del ataque para cada unidad. En las reglas del **BattleSpace** básico, las unidades detectan automáticamente a las demás unidades desplegadas sobre el mapa. Entonces, teniendo en cuenta sus ángulos de disparo relativos al objetivo y las capacidades de sus unidades para disipar el calor generado por el disparo de sus armas, los jugadores determinan las armas o barquillas de armamento que sus unidades van a disparar, así como sus ángulos de ataque. Para determinar si se consigue impactar al objetivo, el jugador realiza una tirada para impactar y posteriormente, si ha tenido éxito en esta tirada, determinara los daños infligidos por el ataque. Como todos los daños tienen efecto simultáneamente, cada unidad que declara un ataque lo ejecutará antes de sufrir daños.

DETECCIÓN

Las reglas básicas de **BattleSpace** asumen que a causa de las emisiones electromagnéticas (normalmente las ondas de radio y los altamente visibles escapes de las toberas) y los sensores activos (principalmente el radar), todas las unidades automáticamente detectan a cualquier nave situada sobre el mapa. Los daños sufridos por una nave pueden reducir su alcance de detección así como la distancia a la que puede hacer frente a las demás unidades (ver **Daños**, pág. 17) o puede impedir del todo los enfrentamientos. Para utilizar las reglas de detección avanzadas, que permiten a algunas unidades permanecer ocultas, consulta la sección de **Operaciones de campaña.**

DISPARO DE ARMAMENTO/ ÁNGULOS DE DISPARO

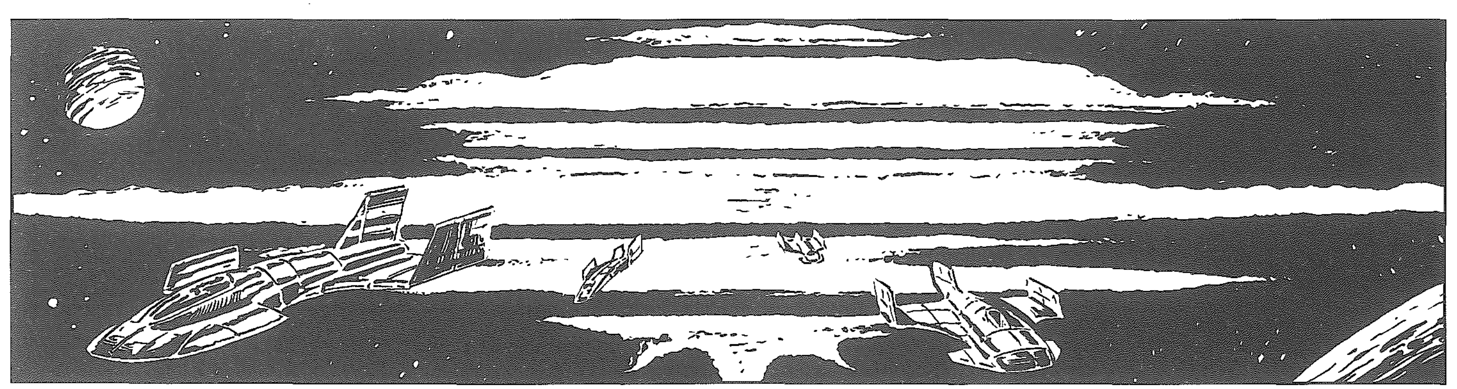
Las unidades disponen de una colección imponente de armas, normalmente un amplio abanico de armas de energía (láseres y CPP) y balísticas (cañones automáticos, Gauss, y misiles). Las barquillas de armamento, sistemas que agrupan armas del mismo tipo, simplifican el seguimiento y el control de tiro. La mayoría de naves utilizan alguno o todos los tipos estándares de barquillas de armamento: CPP, cañón automático, AMLA, AMCA, láser, cañón automático LB-X, láser de impulsos y las armas de defensa próxima. La sección que más adelante se expone de las naves de guerra proporciona reglas para las barquillas navales de las naves de guerra (o barquillas capitales). Las unidades de caza no disponen de barquillas de armamento de la misma manera que las demás unidades; en efecto, una unidad de cazas actúa como una única barquilla de armamento cuando ataca. Para las reglas específicas de combate con cazas, ver **cazas,** página 16.

Las armas en **BattleSpace** agrupan su daño en un único valor llamado factor de tiro. A diferencia de lo que ocurre en **AeroTech** o en **BattleTech,** donde cada arma tiene un valor individual de los daños que produce a cualquier distancia, en **BattleSpace** cuatro números distintos representan las capacidades de cada barquilla, que describen los factores de tiro (daños) para esa barquilla a los alcances corto, medio, largo y extremo (ver **Alcance**, pág. 16). Si el factor de tiro para un alcance en concreto es 0, esa barquilla no puede disparar contra objetivos a ese alcance.

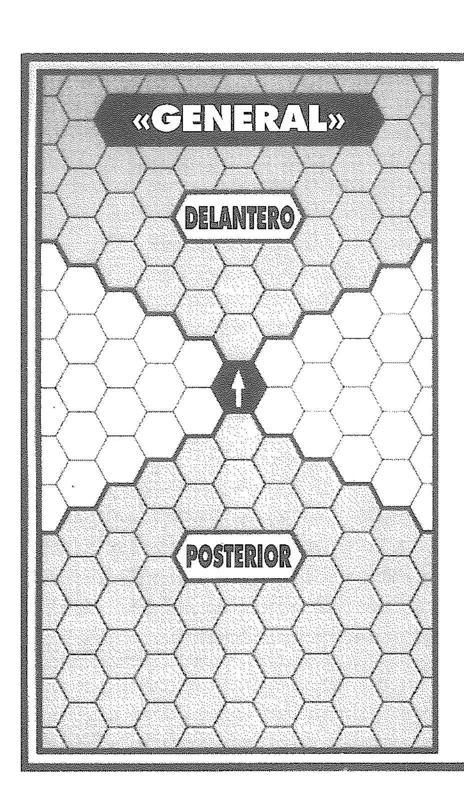
Casi todas las naves del juego utilizan las barquillas de armamento estándares, las cuales tienen relativamente pequeños factores de tiro. Además de las barquillas estándares, las naves de guerra incorporan las barquillas capitales, las cuales contienen monstruosas armas navales diseñadas especialmente para poder enfrentarse contra objetivos gigantescos. Los factores de tiro de las barquillas capitales, también llamados factores capitales, generalmente son mucho mayores que las estándares.

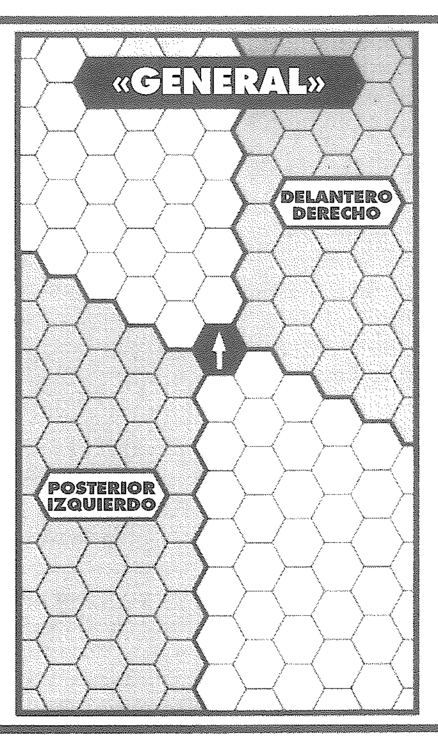
La zona hacia la que puede disparar cada una de las barquillas de armamento, también llamado ángulo de disparo (ver el siguiente diagrama), permanece fijo respecto de la proa de la nave, pero cambia a medida que la unidad se desplaza y realiza giros. Los ángulos de disparo utilizados por cada tipo de nave son ligeramente distintos entre sí. Los cazas pueden disparar hacia los ángulos de disparo delantero y posterior (proa o popa) además de tener ángulos «ala» especiales. Los cazas no pueden disparar lateralmente. Las barquillas de armamento de las naves de descenso pueden utilizar cualquiera de los ángulos de disparo estándares, al igual que las naves de guerra y estaciones espaciales. Las naves de guerra disponen de un ángulo de disparo adicional, el «costado».

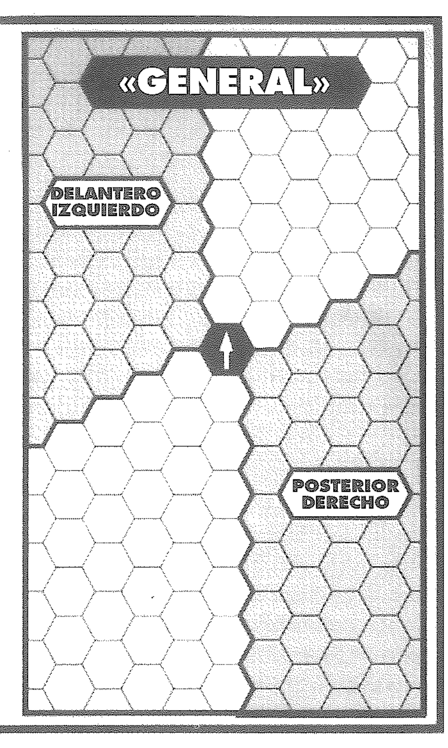
Como algunos de los ángulos de disparo convergen, una unidad puede atacar a un objetivo desde más de un ángulo de disparo.

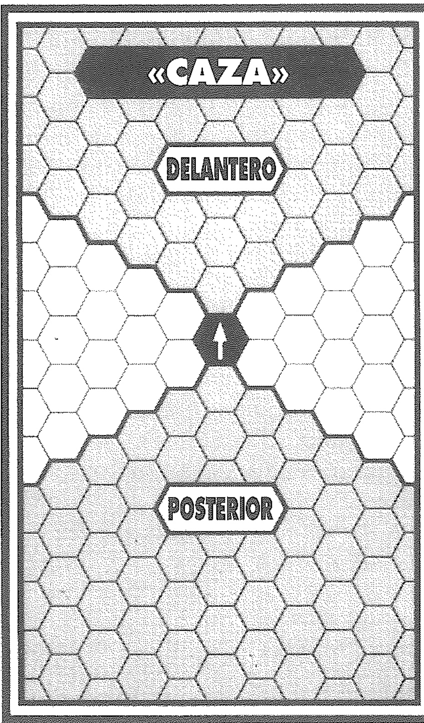


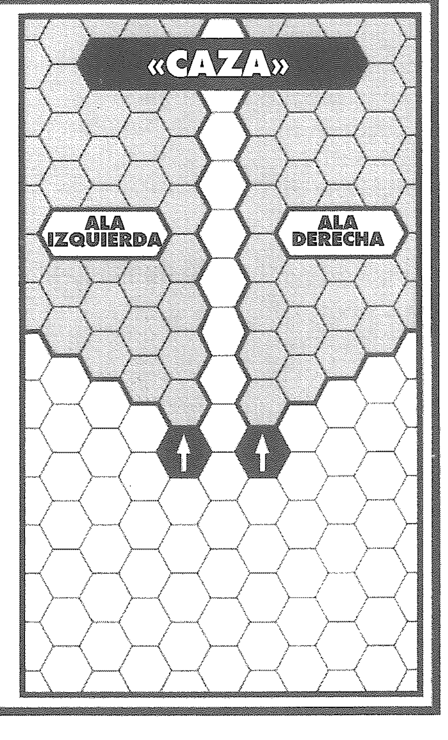
• ÁNGULOS DE DISPARO •

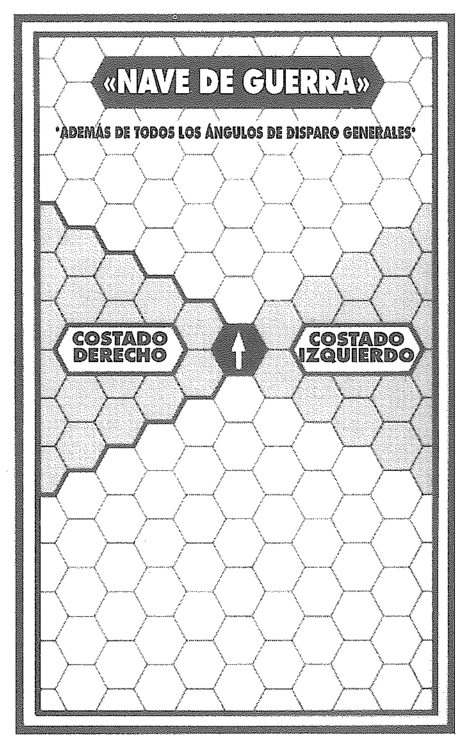












COMBATE

NAVES DE GUERRA

Las naves de salto conocidas como naves de guerra, fueron empleadas por primera vez durante la era de la Liga Estelar, actualmente son desplegadas por los clanes, mientras que en la Esfera Interior se encuentran en desarrollo. Dichas naves pueden transportar armas navales inmensas, llegando a pesar miles de toneladas; son capaces de infligir enormes daños a grandes objetivos, tanto en el espacio como en la superficie de los planetas. Estas armas, montadas en las barquillas capitales, no son capaces de seguir de forma efectiva a objetivos ágiles y pequeños; sólo pueden fijarse en objetivos del tamaño de las naves de descenso o mayores (es decir, en naves de masa superior a las 500 toneladas). Para ver las reglas de utilización de estas armas contra objetivos en la superficie planetaria, ver la sección **Órbita para el bombardeo de superficie**, página 41 del capítulo **Reglas opcionales**.

Algunas naves de guerra transportan misiles en las barquillas capitales, normalmente se tratan de uno de los siguientes tipos: el enorme Orca, el de tamaño medio Tiburón Blanco y el pequeño, pero muy preciso Barracuda. Equipados con avanzados sistemas de tiro, estos misiles pueden ser lanzados contra objetivos de cualquier tamaño. Desde cada barquilla, sólo se puede disparar uno por turno e impactará contra el objetivo en el mismo turno de juego. Si el misil no impacta en el objetivo, se autodestruye.

CAZAS

Los jugadores de **BattleSpace**, con el objeto de simplificar las operaciones, controlan los cazas en grupos. Los jugadores de la Esfera Interior utilizan escuadrillas de seis cazas. Los jugadores de los clanes controlan una aeroestrella de diez cazas.

Esta configuración parece dar una ligera ventaja a los clanes, pero debido a sus rígidas normas de combate (ver **Normas de Combate de los clanes**, pág. 9 en el capítulo **Cómo Jugar**) se equilibra la proporción. ComStar utiliza una variedad de configuraciones de cazas, pero normalmente despliega escuadrillas de seis cazas.

Aunque agrupados para el movimiento y los daños causados a sus blindajes, cada caza de la unidad realiza un ataque por separado. El jugador que controla a la unidad de cazas realiza una tirada de ataque por cada ángulo de cada unidad de caza. Cada ángulo sólo puede afectar a una única unidad enemiga. La hoja de control de los cazas muestra los valores de ataque para cada uno de los cazas en la unidad. Para determinar los daños que infligirá el ataque de la unidad, el jugador lanzará los dados y consultará la Tabla de cazas que impactan (ver **Cómo determinar el daño causado por los cazas,** pág. 18) para determinar cuántos cazas de los integrantes de la unidad han conseguido acertar en el objetivo. Se da por supuesto que todos los cazas integrantes de una unidad tienen la misma dirección y encaramiento. Las armas capitales no pueden ser disparadas contra unidades de cazas.

Los cazas pueden operar en dos tipos de formación: dispersa y cerrada. Cuando se encuentran en formación dispersa, los cazas se encuentran desparramados por todo el hexágono, haciendo que la unidad sea más difícil de impactar. Modifica en +2 la tirada para impactar en todos aquellos ataques realizados contra una unidad en formación dispersa. Sin embargo, una unidad en formación dispersa dispone de menos potencia de fuego para disparar contra el oponente, puesto que sólo la mitad de los cazas disponibles se encuentran en posición de atacar en un momento dado. Una unidad en formación cerrada puede atacar con todos los cazas disponibles, pero a su vez también es un blanco más fácil para los oponentes. Cuando se lleve a cabo un ataque contra cazas en formación cerrada utiliza la tirada para impactar normal, modificada de acuerdo con la Tabla de ataque, página 17. Si unidades de cazas enemigas entre sí finalizan un turno en el mismo hexágono, quedarán envueltas en un combate encarnizado. Las unidades que se vean envueltas en este combate se concentrarán exclusivamente en intentar derribar a la(s) unidad(es) enemiga(s) mientras a su vez intentarán no ser derribadas. En consecuencia, cualquier caza involucrado en un combate de esta índole que intente disparar contra una unidad no involucrada en tal combate sufre un modificador de +2 a su tirada para impactar. Este modificador refleja el hecho de que parte de la atención del piloto está destinada a evitar a los cazas enemigos. Los demás cazas envueltos en la lucha encarnizada podrán modificar con un —2 sus tiradas para impactar cuando disparen contra una unidad que esté disparando contra un objetivo ajeno al combate encarnizado. Este efecto permanecerá mientras la unidad siga fijando su atención en una unidad externa al combate entre cazas. Para los efectos del juego se supone que todas las unidades envueltas en un combate encarnizado entre cazas se encuentran en formación cerrada, aunque la masa enmarañada de cazas permite a las unidades utilizar todas sus armas (incluyendo las situadas a popa) contra las demás unidades involucradas en la lucha encarnizada. En otras palabras, podríamos decir que todas las demás unidades se encuentran automáticamente en todos los ángulos de disparo de la unidad de caza.

Los combates encarnizados entre cazas también pueden solucionarse utilizando las reglas de **AeroBattle**, página 80.

CALOR

La mayoría de armas utilizadas en **BattleSpace** son muy ineficaces y generan inmensas cantidades de calor cada vez que son disparadas. Es muy importante que las unidades puedan disipar con eficacia estos aumentos de temperatura, evitando daños a la tripulación y a los frágiles sistemas de la nave. Todas las unidades llevan un determinado número de radiadores, aparatos especialmente diseñados para dispersar una parte (en contadas ocasiones, todo) del exceso de calor generado por las armas.

Cada barquilla de armamento dispone de un valor de calor basado en las armas incluidas en la barquilla. El calor generado por todas las barquillas utilizadas en un turno de juego durante el combate, debe ser igual o inferior al número total de radiadores que transporta la unidad. El valor de calor de las unidades de cazas es igual al número de radiadores por caza, y cada unidad de cazas sólo puede disparar por turno una combinación de armas que generen un calor igual o inferior al total de sus radiadores.

Una nave de descenso dispone de veinte radiadores y ocho barquillas de armamento. Las barquillas de armamento generan las siguientes cantidades de calor: 6, 6, 5, 4, 4, 3, 2 y 1. La nave de descenso puede disparar cualquier combinación de barquillas siempre y cuando el calor total generado sea igual o inferior a 20. Por ejemplo, la nave de descenso puede disparar algunas de sus armas produciendo un calor de 6, 6, 5 y 3 (20) o 6, 5, 3, 2 y 1 (17), pero no puede disparar sus armas, en un mismo turno, produciendo un calor de 6, 6, 5 y 4 (21).

ALCANCE

Para disparar contra un objetivo, primero debe establecerse la distancia (o alcance) entre el objetivo y el atacante. Esta se determina contando el número de hexágonos entre el atacante y el objetivo, incluyendo el hexágono del objetivo y siguiendo la ruta más corta posible. El alcance al objetivo determina la probabilidad de que el ataque consiga impactar

en el objetivo, así como cuáles de las armas del navío pueden alcanzar a ese objetivo. Cuando mayor sea la distancia hasta el objetivo, más difícil resulta impactarlo. **BattleSpace** utiliza cuatro alcances distintos para el armamento: corto, medio largo y extremo. La tabla de la página 17 muestra el número de hexágonos para cada alcance. Si el atacante y el objetivo se encuentran en el mismo hexágono, el alcance debe tratarse como 1. Las armas clasificadas como de defensa próxima utilizan el factor de tiro a corto alcance, pero disponen de un alcance máximo de 1 hexágono.

Consulta la Tabla principal de armamento, página 70, para determinar cuántos factores de tiro pueden ser disparados por un arma a una distancia dada. Muy pocas unidades incorporan armas que sean efectivas a alcance extremo.

TABLA DE ALCANCES

Alcance	Número de hexágonos
Corto	1-6
Medio	7-12
Largo	13-20
Extremo	21-25
Fuera de alcance	26+

CÓMO REALIZAR EL ATAQUE

La posibilidad de llevar a cabo un ataque con éxito, o de impactar en el blanco a cada uno de los distintos alcances, queda representada por una tirada para impactar. Para realizar un ataque, tira 2D6. Si el resultado es igual o superior a la tirada para impactar, el objetivo es impactado. Determinadas circunstancias, como que el atacante esté fuera de control o que el blanco esté realizando un movimiento evasivo, hacen más o menos probable que el ataque impacte en el objetivo. La Tabla de ataque proporciona las distintas tiradas para impactar para los disparos a todos los alcances, seguidos por los modificadores al impacto para diversas circunstancias. Añadir o sustraer el modificador a la tirada para impactar hace que el blanco sea más fácil o difícil de impactar. Todos los modificadores al impacto son acumulativos.

TABLA DE ATAQUE

Alcance	Tirada para impactar
Corto	6
Medio	8
Largo	10
Extremo	12

Situación	Modificador al impacto
El atacante excedió la impulsión segura	+2
Atacante fuera de control	+2
Atacante dañado	Ver **Impactos críticos**
Barquilla tipo LB-X	–1
Barquilla de láser de impulsos	–2
Misil Barracuda	–2
El objetivo es una unidad de cazas en formación dispersa	+2
El objetivo está realizando movimiento evasivo	+2
El atacante está realizando movimiento evasivo	+2
El objetivo tiene una velocidad de 0	–2

A diferencia de **BattleTech,** la velocidad del objetivo en **BattleSpace** tiene poco efecto en las tiradas para impactar. Todas las naves involucradas en el combate espacial viajan a miles o a decenas de miles de kilómetros por hora: los ligeros cambios de velocidad no marcan diferencias en las computadoras de tiro de las naves. La única excepción a esta regla general es cuando se dispara contra una embarcación que tenga una velocidad de 0, comúnmente naves de salto, estaciones espaciales, o naves de descenso estacionarias.

Las barquillas situadas en el mismo ángulo de disparo pueden comprometer objetivos diferentes. Sin embargo, cada barquilla sólo puede ser disparada contra un único objetivo por turno. Deben realizarse tiradas de ataque por separado para cada barquilla de armamento, aun cuando varias barquillas ataquen al mismo objetivo.

DAÑOS

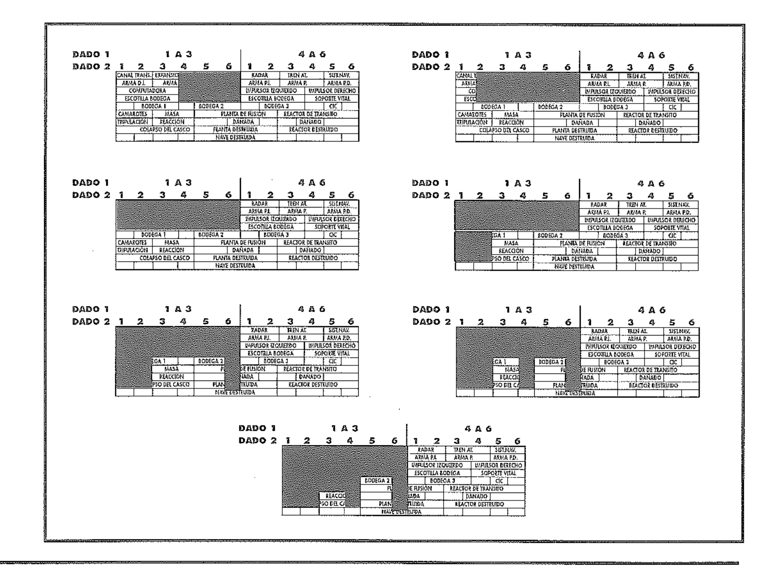
Cada ataque llevado a cabo con éxito daña al objetivo. Cada unidad puede soportar cierta cantidad de daños antes de sufrir algún crítico. El blindaje ligado al casco de las naves proporciona esta resistencia. Las casillas de blindaje de las hojas de control representan esta protección.

BLINDAJE

A causa de su pequeño tamaño, las unidades de cazas tienen un único conjunto de casillas de blindaje que representan la resistencia total a los daños de todos los cazas integrados en la unidad. **BattleSpace** proporciona reglas especiales para el daño infligido a los cazas. (Ver **Daños sufridos por los cazas,** pág. 19.)

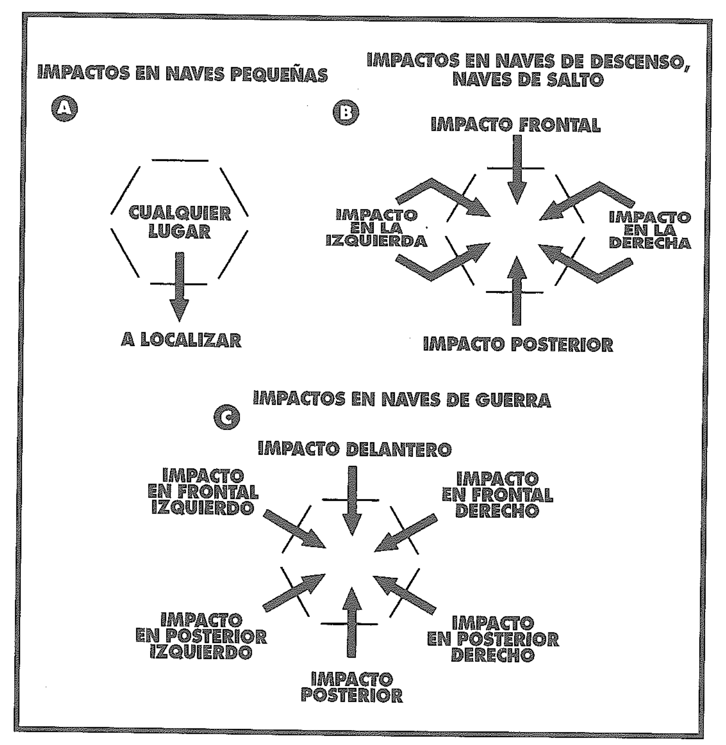
Todas las demás unidades tienen varios conjuntos de casillas de blindaje, cada uno de ellos representa el blindaje de protección que posee cada lado de la nave. Las naves de descenso tienen casillas de blindaje delanteras, posteriores y a ambos lados. Las naves de guerra, las naves de salto, y las estaciones espaciales utilizan un juego de casillas de blindaje para cada lado de hexágono; delantero, posterior, delantero-derecho, delantero-izquierdo, posterior-derecho y posterior-izquierdo. El daño se aplica al encaramiento del impacto.

Tacha una casilla de blindaje por cada punto de daño procedente del factor de tiro que impacta en la unidad, comenzando con la casilla situada en la esquina superior izquierda y siguiendo hacia la derecha a lo largo de toda la fila. Por ejemplo, una unidad impactada por un factor de tiro de 4 puntos debe tachar 4 casillas de blindaje en el lado apropiado. Después de tachar todas las casillas de la fila, marca el daño adicional en la casilla de la izquierda de la fila inmediatamente inferior, siguiendo tachando hacia la derecha a lo largo de esa fila. Cualquier daño que ocurra tras la destrucción de la última casilla de blindaje deberá aplicarse a la sección apropiada de daños críticos. (Ver **Daños críticos,** pág. 20).



CÓMO APLICAR LOS DAÑOS

Para determinar el lado dañado por un ataque realizado con éxito, traza una línea recta (o pon una regla o un trozo de hilo) entre los centros de los hexágonos ocupado por el atacante y el objetivo. Aplica el daño al lado de la nave encarado hacia el lado del hexágono cruzado por esa línea. Por ejemplo, si la línea entra en el hexágono objetivo por detrás, el objetivo sufrirá daños en la sección posterior. En aquellas grandes unidades, que tienen seis encaramientos de blindaje, como podrían ser las estaciones espaciales, las naves de salto, o las naves de guerra, aplica el daño directamente al lado de hexágono indicado. Como las naves de descenso disponen sólo de cuatro encaramientos de blindaje, aplica el daño de los disparos entrados por delante o por detrás del hexágono ocupado por la nave de descenso al blindaje de la parte delantera o posterior de la unidad. Aplica los daños que entren en el hexágono objetivo por un hexágono lateral (esto incluye el delantero izquierdo y derecho o el posterior izquierdo y derecho) correspondiente a su lado apropiado. Si el disparo entra en el hexágono del objetivo justo por entre dos lados de hexágono (por una esquina), el objetivo puede escoger el lado por el que impacta el disparo. Si un atacante puede realizar múltiples disparos contra un objetivo, todos los ataques impactarán contra el mismo encaramiento de blindaje.



Como las unidades de caza no tienen «lados», sufren los daños de acuerdo con una regla especial. (Ver más adelante.)

CÓMO DETERMINAR EL DAÑO CAUSADO POR LOS CAZAS

Cuando una unidad de cazas combatientes impacta a un objetivo, el jugador de la unidad atacante lleva a cabo una segunda tirada de 2D6 para cada ángulo disparado y consulta la Tabla de impactos de los cazas de la página 19, cruza el resultado de la tirada con el número de cazas exis-

TABLA DE IMPACTOS DE LOS CAZAS

Numero de cazas	Resultado de la tirada del dado: 2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2
3	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	3
4	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4
5	1	1	2	2	3	3	3	4	4	5	5
6	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6
7	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	7
8	1	2	3	4	4	5	5	6	6	7	8
9	1	2	3	4	4	5	5	6	7	8	9
10	1	2	3	4	5	5	6	7	8	9	10

tentes en la unidad atacante. El número obtenido será la cantidad de cazas cuyo ataque a conseguido impactar al enemigo causándole daños.

Multiplica el valor de ataque básico de la unidad (el factor de tiro para el alcance al que se encuentra el objetivo) por cada uno de los ángulos disparados (consulta la Tabla de valores de ataque en la hoja de control) por el número de cazas que impactan, determinando así el daño real causado por el ataque. El objetivo sufrirá unos daños iguales a ese número, que afectarán al blindaje o a la estructura interna.

Una unidad de seis cazas medios SL-17 *Shilone* atacan a una nave de descenso clase *Unión*. Se acercan directamente al objetivo. Como el *Shilone* dispone de 20 radiadores, cada caza puede disparar las armas de ambas alas y las del morro (factor de tiro de l4 y 3 cada uno, respectivamente). La nave de descenso se encuentra a corto alcance. Según la Tabla de valores de ataque de los cazas en la hoja de control, cada caza podría infligir 1 punto de daño con cada una de las armas de las ala, y 2 puntos con las armas montadas en el morro. El jugador realiza 3 tiradas para impactar, una por cada ángulo desde el que dispara la unidad, y tiene suerte. Todos los ataques impactan. El jugador que controla los *Shilones* realiza una segunda tirada de 2D6 para cada ángulo de disparo determinando así el número de cazas cuyos ataques individuales consiguieron impactar en la nave de descenso. El primer resultado, para el ala izquierda, es de 9. Cruzando el resultado de 9 con el número de cazas en la unidad (6) en la Tabla de impactos de los cazas, el jugador determina que 4 ataques han hecho blanco sobre el objetivo, dando un total de 4 puntos de daño (4 x 1 factor de tiro). La segunda tirada, para las armas del morro, es un 7, lo que nos da 3 impactos, dando un total de 6 puntos de daño (3 x 2 factores de tiro). El último resultado es de 4, por lo que sólo 2 cazas consiguen impactar sobre el blanco, produciendo 2 puntos de daño adicionales (2 x 1 factor de tiro). El daño total infligido es de 12 puntos, un resultado nada despreciable. Uno de los laterales de la nave de descenso pierde la mayoría de su blindaje, pero ahora es el turno de la nave de descenso y podrá devolver el golpe.

Las normas de combate de los clanes limitarán el número de cazas activos involucrados en cualquier ataque. En un honroso combate, las unidades del clan sólo utilizarán su fuerza máxima contra objetivos de igual o mayor tamaño. Una unidad de los clanes que se enfrente a una unidad más pequeña sólo utilizará tantos cazas como los que hayan en la unidad más pequeña. (Ver **Normas de Combate de los clanes**, pág. 9.)

DAÑOS INFLIGIDOS A LOS CAZAS

A diferencia de las demás unidades, la eficacia en el combate de una unidad de cazas se va degradando por cada fila de casillas de blindaje tachadas. Una unidad de cazas se considera destruida para los propósitos de juego cuando ningunas casilla de blindaje permanece sin tachar.

La cantidad de cazas de una unidad determina el número de filas de blindaje con la que la unidad inicia la partida. Una estrella de los clanes puede tener un máximo de 10 filas de blindaje (10 cazas); una escuadrilla de la Esfera Interior dispone de un máximo de 6 líneas de casillas de blindaje (6 cazas). Divide el blindaje de forma igualada entre las filas, poniendo cualquier fila más corta en la parte superior.

Un jugador que disponga de una unidad con 6 cazas de un valor de blindaje total de 30, situara 5 Puntos de blindaje en cada fila de casillas de blindaje. Un jugador con una unidad de 6 cazas con 28 casillas de blindaje, pondría 5 puntos de blindaje en cada una de las 5 filas inferiores, y 3 puntos en la fila superior.

Cada fila de blindaje sin tachar representa la disponibilidad de un caza para el combate, y afecta a la cantidad de daño que la unidad de caza puede causar. Una unidad de cazas que vaya sufriendo daños progresivamente sufre una reducción constante en su capacidad para producir daños. Para más detalles, ver la sección **Cómo determinar el daño causado por los cazas**.

Una Escuadrilla al completo (6 filas de blindaje) multiplicará el daño básico por 6 para cada ángulo disparado. Si el jugador tacha todas las casillas de blindaje de 3 filas, tan sólo le restarán 3 cazas individuales para atacar al objetivo, y multiplicaría por 3 el daño básico para el ataque en cada ángulo disparado.

Cuantos menos cazas queden en la unidad, inferiores serán los daños que la unidad podrá causar al objetivo.

Cada fila tachada representa la destrucción efectiva (pero no siempre real) de un caza. El capítulo **Operaciones de campaña**, página 50, proporciona un sistema para determinar la condición real de caza eliminado. Aunque el hecho de tachar la casilla final de blindaje, para una unidad de caza, representa que esa unidad queda destruida para los propósitos del juego, esto no significa que los cazas, como entes individuales, estén destruidos sino simplemente que la unidad deja de existir como una entidad de lucha cohesiva.

DAÑOS CRÍTICOS

Cuando los daños abren una brecha en una de las localizaciones del blindaje (es decir, todas las casillas de blindaje para esa localización se encuentran tachadas), cualquier daño subsecuente que sufra dicho encaramiento será un daño crítico. En lugar de aplicar el daño fila por fila, como ocurre con el blindaje, divide cualquier factor de tiro que penetre en grupos de 4 puntos. Aplica cada uno de estos grupos verticalmente en una columna determinada aleatoriamente en el recuadro de daños críticos.

Para determinar la columna afectada, tira 1D6 dos veces. El primer resultado determina si el daño será causado en el lado izquierdo (un resultado de 1 a 3) o en el derecho (resultado de 4 a 6) del recuadro de daños críticos. El resultado de la segunda tirada determina la columna que sufre el daño crítico. Por ejemplo, si el primer resultado del dado es un 4 y el segundo un 2, aplica el daño a la segunda columna del lado derecho del recuadro de daños críticos. El resultado de la tirada para daños críticos también es modificada para tener en cuenta el ángulo de ataque y por lo tanto variar el daño hacia el lado atacado. El modificador depende del lado de hexágono (o esquina) a través del cual el disparo entre en el hexágono objetivo. Consulta el diagrama que sigue a continuación y aplica el modificador (o +2, 0, o –2) a cada tirada según el ángulo de donde procede el ataque. Los resultados inferiores a 1 serán tratados como 1, y los superiores a 6 como 6.

El recuadro de daños críticos está distribuido de tal manera que la mitad izquierda representa la parte delantera de la nave y la mitad derecha la posterior.

HOJA DE CONTROL DE LOS CAZAS

DESIGNACIÓN DE LA UNIDAD: Escuadrilla Valkyrie **AFILIACIÓN:** RLR

CAZAS		BLINDAJE	PB
	10		100
MAX. CLAN	9		90
	8		80
	7		70
	6		60
MAX. EI	5		50
	4		40
	3		30
	2		20
	1		10

VALORES DE ATAQUE DE LOS CAZAS

	CALOR	CA	MA	LA	AE
DELANTERO	9	1	1		
ALA IZQUIERDA	6	1			
ALA DERECHA	6	1			
POSTERIOR					

IMPULSION SEGURA	6	RADIADORES	13
IMPULSION MAXIMA	9		
IMPULSION ACTUAL			
VELOCIDAD		COMBUSTIBLE	75

DESIGNACIÓN DE LA UNIDAD: Escuadrilla Fenir **AFILIACIÓN:** RLR

CAZAS		BLINDAJE	PB
	10		100
MAX. CLAN	9		90
	8		80
	7		70
	6		60
MAX. EI	5		50
	4		40
	3		30
	2		20
	1		10

VALORES DE ATAQUE DE LOS CAZAS

	CALOR	CA	MA	LA	AE
DELANTERO	11	2	1		
ALA IZQUIERDA	3	1			
ALA DERECHA	3	1			
POSTERIOR	2	1			

IMPULSION SEGURA	6	RADIADORES	15
IMPULSION MAXIMA	9		
IMPULSION ACTUAL			
VELOCIDAD		COMBUSTIBLE	75

DESIGNACIÓN DE LA UNIDAD: Escuadrilla Valkyrie **AFILIACIÓN:** RLR

CAZAS		BLINDAJE	PB
	10		100
MAX. CLAN	9		90
	8		80
	7		70
	6		60
MAX. EI	5		50
	4		40
	3		30
	2		20
	1		10

VALORES DE ATAQUE DE LOS CAZAS

	CALOR	CA	MA	LA	AE
DELANTERO	10	2	1		
ALA IZQUIERDA	2	1			
ALA DERECHA	2	1			
POSTERIOR					

IMPULSION SEGURA	6	RADIADORES	12
IMPULSION MAXIMA	9		
IMPULSION ACTUAL			
VELOCIDAD		COMBUSTIBLE	45

DESIGNACIÓN DE LA UNIDAD: Escuadrilla Norn **AFILIACIÓN:** RLR

CAZAS		BLINDAJE	PB
	10		100
MAX. CLAN	9		90
	8		80
	7		70
	6		60
MAX. EI	5		50
	4		40
	3		30
	2		20
	1		10

VALORES DE ATAQUE DE LOS CAZAS

	CALOR	CA	MA	LA	AE
DELANTERO	6	1			
ALA IZQUIERDA	3	1			
ALA DERECHA	3	1			
POSTERIOR					

IMPULSION SEGURA	10	RADIADORES	10
IMPULSION MAXIMA	15		
IMPULSION ACTUAL			
VELOCIDAD		COMBUSTIBLE	75

HOJA DE CONTROL DE LOS CAZAS

DESIGNACIÓN DE LA UNIDAD: Escuadrilla Valkyrie AFILIACIÓN: RLR

CAZAS		BLINDAJE	PB
	10		100
MAX. CLAN	9		90
	8		80
	7		70
	6		60
MAX. EI	5		50
	4		40
	3		30
	2		20
	1		10

VALORES DE ATAQUE DE LOS CAZAS

	CALOR	CA	MA	LA	AE
DELANTERO	9	1	1		
ALA IZQUIERDA	6	1			
ALA DERECHA	6	1			
POSTERIOR					

IMPULSION SEGURA	6	RADIADORES	13
IMPULSION MAXIMA	9		
IMPULSION ACTUAL			
VELOCIDAD		COMBUSTIBLE	75

DESIGNACIÓN DE LA UNIDAD: Escuadrilla Fenir AFILIACIÓN: RLR

CAZAS		BLINDAJE	PB
	10		100
MAX. CLAN	9		90
	8		80
	7		70
	6		60
MAX. EI	5		50
	4		40
	3		30
	2		20
	1		10

VALORES DE ATAQUE DE LOS CAZAS

	CALOR	CA	MA	LA	AE
DELANTERO	11	2	1		
ALA IZQUIERDA	3	1			
ALA DERECHA	3	1			
POSTERIOR	2	1			

IMPULSION SEGURA	6	RADIADORES	15
IMPULSION MAXIMA	9		
IMPULSION ACTUAL			
VELOCIDAD		COMBUSTIBLE	75

DESIGNACIÓN DE LA UNIDAD: Escuadrilla Valkyrie AFILIACIÓN: RLR

CAZAS		BLINDAJE	PB
	10		100
MAX. CLAN	9		90
	8		80
	7		70
	6		60
MAX. EI	5		50
	4		40
	3		30
	2		20
	1		10

VALORES DE ATAQUE DE LOS CAZAS

	CALOR	CA	MA	LA	AE
DELANTERO	10	2	1		
ALA IZQUIERDA	2	1			
ALA DERECHA	2	1			
POSTERIOR					

IMPULSION SEGURA	6	RADIADORES	12
IMPULSION MAXIMA	9		
IMPULSION ACTUAL			
VELOCIDAD		COMBUSTIBLE	45

DESIGNACIÓN DE LA UNIDAD: Escuadrilla Norn AFILIACIÓN: RLR

CAZAS		BLINDAJE	PB
	10		100
MAX. CLAN	9		90
	8		80
	7		70
	6		60
MAX. EI	5		50
	4		40
	3		30
	2		20
	1		10

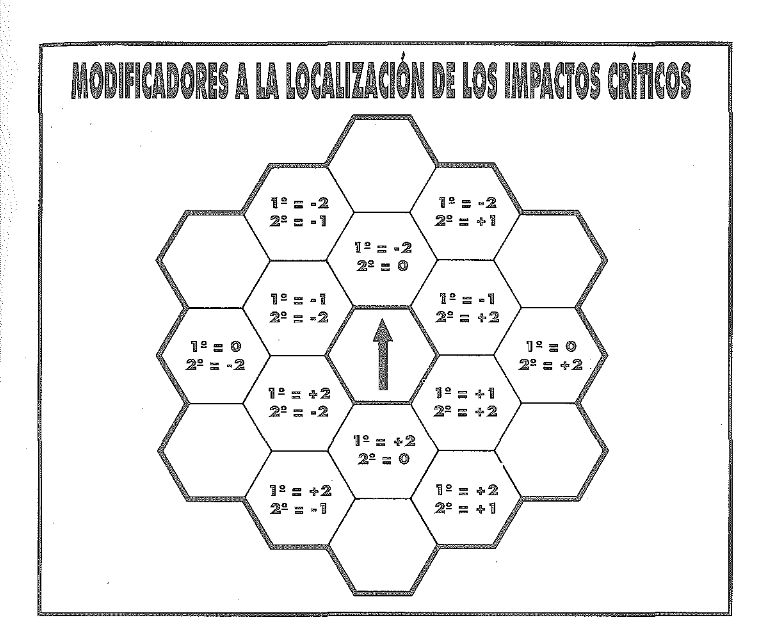
VALORES DE ATAQUE DE LOS CAZAS

	CALOR	CA	MA	LA	AE
DELANTERO	6	1			
ALA IZQUIERDA	3	1			
ALA DERECHA	3	1			
POSTERIOR					

IMPULSION SEGURA	10	RADIADORES	10
IMPULSION MAXIMA	15		
IMPULSION ACTUAL			
VELOCIDAD		COMBUSTIBLE	75

BATTLETECH® es una marca registrada por FASA Corporation. BATTLESPACE® es una marca registrada por FASA Corporation. © 1993-1996 FASA Corporation-Ediciones Zinco S.A. Permiso para fotocopiar ésta hoja.

MODIFICADORES A LA LOCALIZACIÓN DE LOS IMPACTOS CRÍTICOS



Una nave de salto es impactada repetidas veces por otra nave y 7 puntos de daño consiguen penetrar el blindaje. El disparo entra por el hexágono delantero derecho (modificador de —1, +2). Aplica los daños en dos de grupos, uno de 4 puntos, y el otro de 3. El jugador tira 1D6 para determinar la localización dónde afectara el primer grupo de daños. Se obtiene un resultado de 2, resta —1. El resultado final de 1 indica que el disparo impacta sobre la parte delantera de la nave (el lado izquierdo del recuadro de daños críticos). El jugador lanza por segunda vez 1D6 obteniendo un 1, se agrega el modificador de +2, dando un total de 3. Esto significa que el primer grupo de 4 puntos de daño se aplica en la columna 3 del lado izquierdo del recuadro de daños críticos. Al tachar 4 puntos en una columna vertical, el jugador ve que el ataque dañó la expansión KF, las armas delanteras, la computadora, y las escotillas de la bodega de carga 1. El jugador repite el procedimiento para el segundo grupo de 3 puntos de daño. La tirada de dos veces 1D6 da como resultado un 1 (modificado a 0) y un 3 (modificado a 5), indicando que el daño debe aplicarse a la columna 5 de la sección izquierda del recuadro de daños críticos. Esta vez, los daños afectan al collar de acoplamiento, a las armas situadas en la parte delanterodrecha, y al puente.

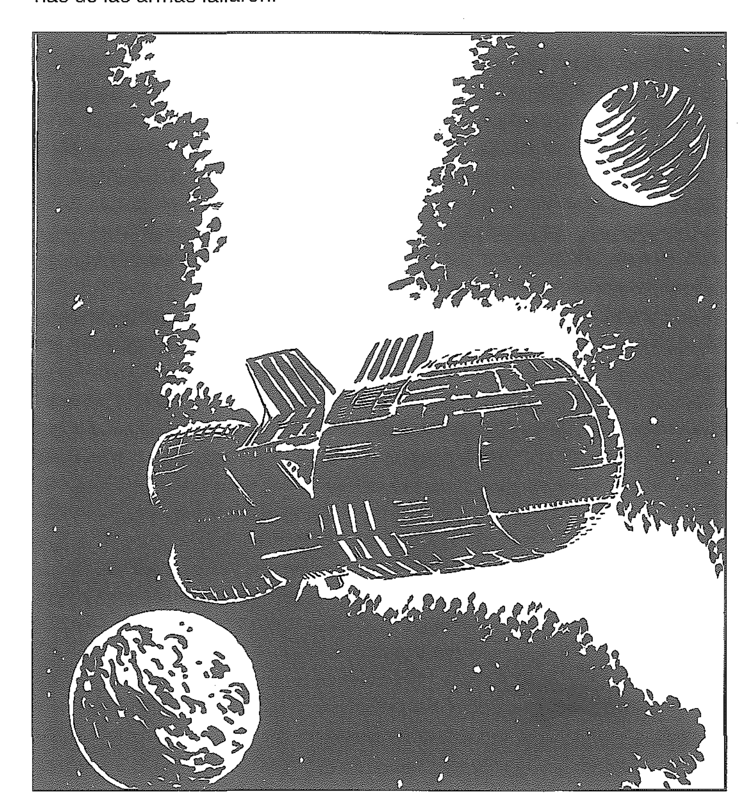
DADO 1	1 A 3						4 A 6					
DADO 2	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
	CANAL TRANS.		ÓN K-F		ACOPLA.		RADAR		TREN AT.		SIST.NAV.	
	ARMA D.I.		A D.		A D.D.		ARMA P.I.		ARMA P.		ARMA P.D.	
	COMPUTA				TE		IMPULSOR IZQUIERDO			IMPULSOR DERECHO		
	ESCOTILLA B			ESCOTILLA BODEGA			ESCOTILLA BODEGA			SOPORTE VITAL		
		BODEGA 1			BODEGA 2			BODEGA 3			CIC	
	CAMAROTES		MASA		PLANTA DE FUSIÓN				REACTOR DE TRANSITO			
	TRIPULACIÓN		REACCIÓN			DAÑADA				DAÑADO		
	COLAPSO DEL CASCO				PLANTA DESTRUIDA				REACTOR DESTRUIDO			
					NAVE DESTRUIDA							

Aplica el Grupo de Puntos de daño (1-4 casillas) verticalmente hacia abajo en la columna indicada, comenzando con la primera casilla sin dañar. Se tacha una casilla por cada punto de daño. La sección que sigue a continuación, relata los efectos que tienen sobre el funcionamiento de la unidad cada una de las casilla tachadas.

La unidad resulta destruida si cualquier daño llega a penetrar hasta la fila de nave destruida. En la fase final deben retirarse del tablero de juego todas aquellas unidades destruidas.

El daño infligido por las barquillas capitales, normalmente es mayor que el causado por las barquillas normales. Si una barquilla de armas (sea capital o no) inflige 12 o más puntos de daños críticos, divide los daños en grupos de 12 puntos, y aplica cada grupo como un bloque de 3 puntos de ancho y 4 de profundidad, centrado sobre la columna apropiada (determinada como se ha indicado anteriormente).

Si el daño total no puede ser dividido en grupos de 12 puntos, aplica tantos grupos de 12 puntos como sea posible, aplicando el daño restante según las reglas normales. Si parte del área destinada a ser dañada ya había sido tachada previamente, el daño que se aplicaría a esas casillas simplemente se disipa. Porque los grupos de 12 puntos de daño se *centran* sobre una columna, los resultados muy altos o bajos de los dados dan como resultado que se pierda una porción del daño. En este caso, debe suponerse que el disparo no acertó de pleno al objetivo o que algunas de las armas fallaron.



Un destructor *Lola* impacta a una nave de descenso clase *Overlord* con los cañones automáticos navales montados en su costado izquierdo (babor). El daño afecta a la parte delantera aún no tocada del *Overlord*, y un enorme poder de destrucción de 58 puntos de daño consigue penetrar en el blindaje. Se aplica el daño en cuatro grupos de l2 puntos, el daño restante se aplicó como dos columnas de 4 puntos y una columna de 2 puntos. Las tiradas de dados dan un resultado modificado de 2 y 5, indicando un impacto en la columna 5 del lado izquierdo del recuadro de daños críticos. El segundo bloque de 12 puntos de daño también impacta sobre el lado izquierdo, pero esta vez centrado sobre la columna 3. Se pierden cuatro puntos de daño, puesto que el daño crítico que ellos causarían se superpone en casillas ya tachadas. El tercer bloque se dirige a la columna 1, pero como parte del área afectada se encuentra fuera del recuadro de daños críticos y otra parte se superpone a un área ya destruida, el bloque de daños sólo afectará a 4 casillas. El cuarto bloque nuevamente se ceba sobre la columna 1, pero esta vez sólo se pierden 4 puntos. El quinto bloque de daños, una columna de cuatro puntos, se dirige a la columna 6, y la segunda columna de cuatro puntos se estrella contra la columna 4. Los últimos 2 puntos de daño se aplican a la columna 3. La nave de salto ha sido destrozada, pero su estructura permanece intacta, por pocos segundos. La destrucción de tres cuartas partes de los tanques de combustible de la nave se transforman en una enorme explosión que destruye el casco de deriva.

EFECTOS DE LOS DAÑOS CRÍTICOS

La siguiente sección describe las partes de una nave susceptibles de sufrir daños críticos, así como la explicación de cómo esto afectará a las operaciones de la nave. La descripción de cada componente crítico de buque proporciona información sobre el efecto del daño, y el tiempo, localización, y dificultad de reparar el componente. Los efectos de los daños para las naves de salto son seguidos por los efectos de los daños para los componentes exclusivos de las naves de salto, naves de guerra y estaciones espaciales.

Nombre común

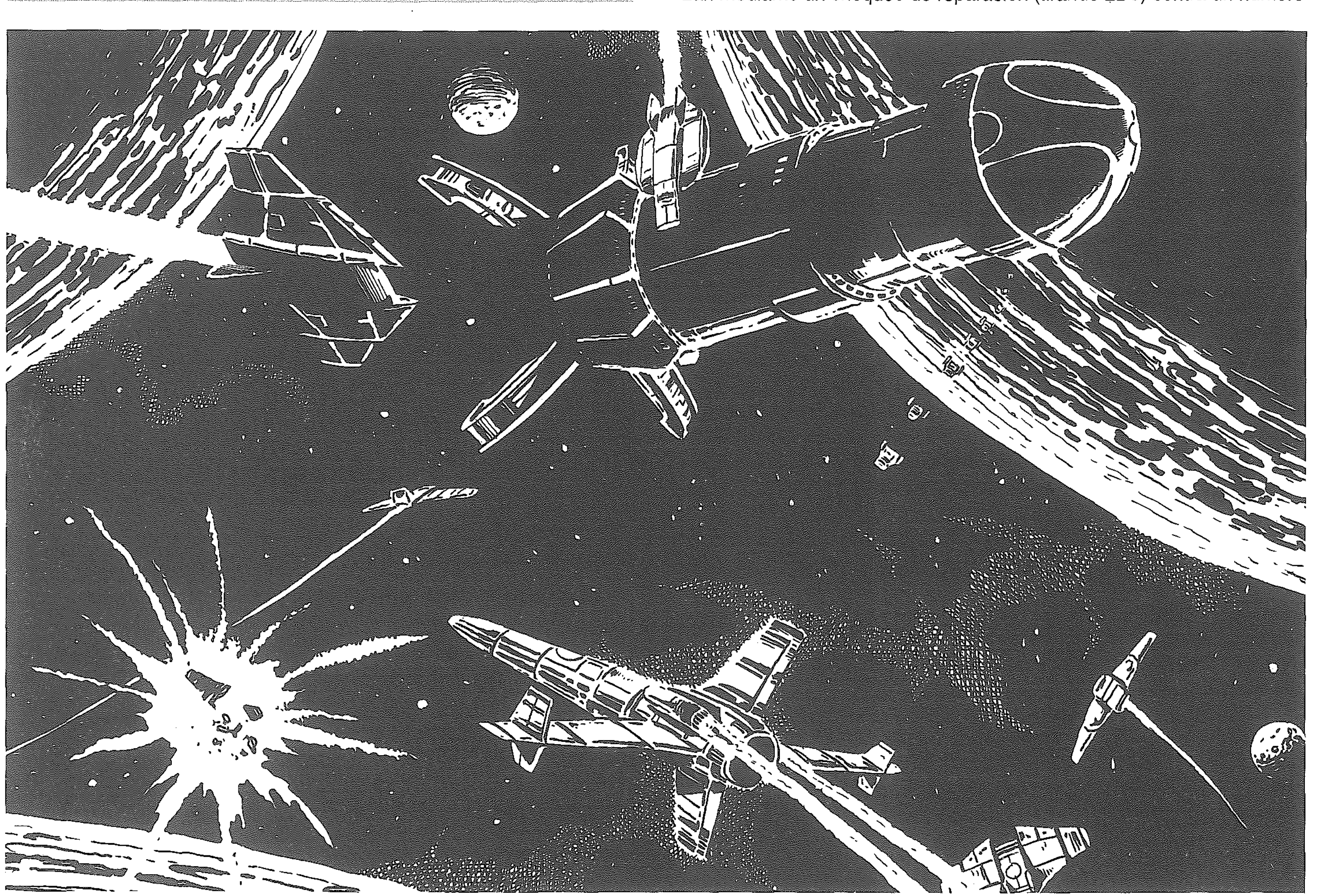
La primera línea de cada componente proporciona el nombre común para el sistema crítico afectado. El nombre para el sistema tal como es presentado en el recuadro de daños críticos aparece entre paréntesis seguido inmediatamente por el nombre oficial para el sistema.

Efectos

Esta sección proporciona una breve descripción del sistema interno, dando detalles sobre cómo los distintos niveles de daño a esa sección afectan al funcionamiento del sistema y de la nave.

Reparación

Esta sección proporciona una breve anotación de los parámetros e información de la reparación para el sistema. Las reparaciones se realizan mediante un chequeo de reparación (tirando 2D6) contra un número

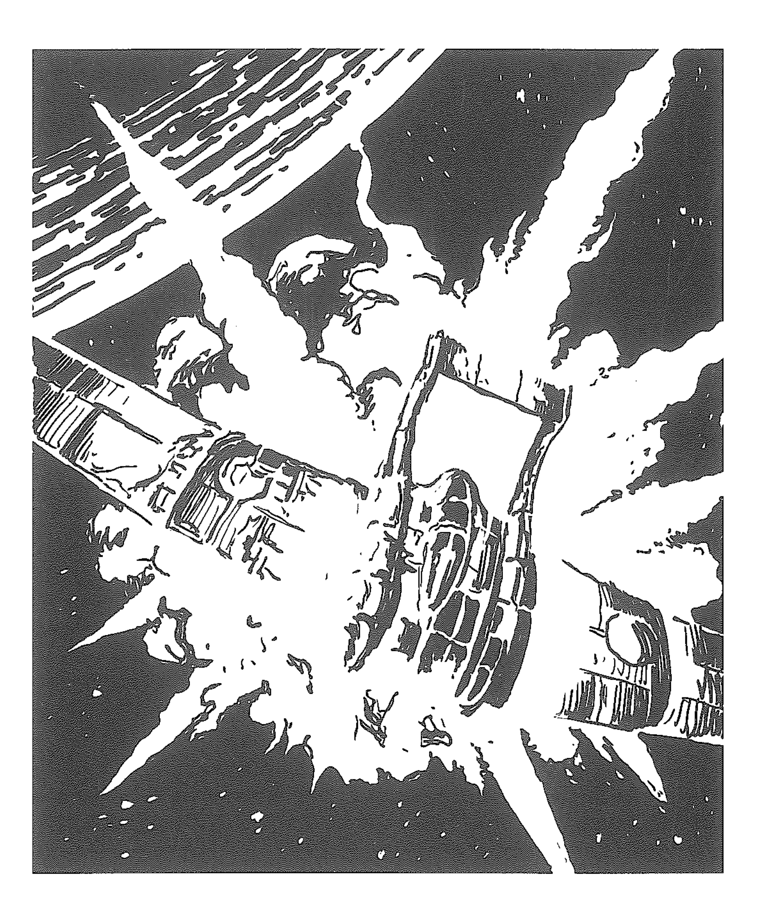


objetivo modificado. Para más información, ver la sección **Reparación**, página 60, en **Operaciones de campaña.** El tiempo de la reparación se da en horas por casilla dañada a menos que se indique lo contrario. La dificultad de reparación representa el número objetivo para realizar una reparación con éxito. El número a la izquierda de la barra es el número objetivo para la reparación del sistema si está dañado. El número de la derecha de la barra es el número objetivo para reparar el sistema si este está destruido. Cuando las letras NR aparezcan posteriormente al número objetivo, significa que la reparación no puede ser repetida. La anotación XX significa que la reparación no puede efectuarse. La localización de la reparación indica si la reparación puede ser efectuada sobre la marcha (en campaña) o si requiere que el buque entre en dique seco.

DAÑOS CRÍTICOS GENERALES

Escotillas de las bodegas
(Escotilla bodega)
Efectos: Las naves de salto tienen varias bodegas, cada una de ellas comúnmente contiene cargas variadas (por ejemplo, carga general, 'Mechs, cazas, pasajeros). Cada casilla tachada refleja los daños a las escotillas de las bodegas de carga. Cada impacto incrementa el tiempo requerido para cargar o descargar la bodega. Cuando todas las casillas hayan sido tachadas, esa escotilla ya no puede ser utilizada más y la bodega de carga pertinente queda despresurizada. Para más información ver **Carga,** página 56 en **Operaciones de campaña.**
Reparación
Tiempo: 1
Dificultad: 7/7NR
Localización: Dique seco

Puente
(Puente, cubierta de mando, puente principal)
Efectos: Cada casilla de puente tachada representa daños al equipo y lesiones a una tripulación vital. Por cada casilla tachada, agrega un +1 a cualquier chequeo de control. Tras sufrir los daños en el puente, el jugador que controla la unidad debe llevar a cabo un chequeo de control cada vez que realice una maniobra en la que emplee más de 2 puntos de impulsión. Cuando todas las casillas estén tachadas, el puente se destruye y la unidad agrega un +1 adicional a las penalidades arriba indicadas. Una unidad con el puente destruido debe realizar un chequeo de control cada vez que emplee un punto de impulsión. Como precaución contra los efectos devastadores de la destrucción del puente, algunas grandes naves mantienen un puente auxiliar que duplica las funciones del puente principal. Las naves con ambos puentes sólo sufrirán las penalidades arriba indicadas si ambas localizaciones han sufrido daños. Si ambos puentes han sido dañados, debe utilizarse el menos dañado para llevar a cabo las operaciones del navío. Si el puente principal y el auxiliar son destruidos, la unidad no puede emplear puntos de impulsión. En aquellas pequeñas naves incapaces de incluir un puente auxiliar, debe utilizarse el centro de información de combate (CIC) como puente auxiliar. El hecho de utilizar el CIC para controlar la nave no elimina las penalidades anteriormente indicadas, pero habilita la nave para que pueda maniobrar. Si el CIC y el puente principal quedan destruidos, la unidad no puede emplear puntos de impulsión.
Reparación
Tiempo: 8
Dificultad: 3/9
Localización: Dique seco

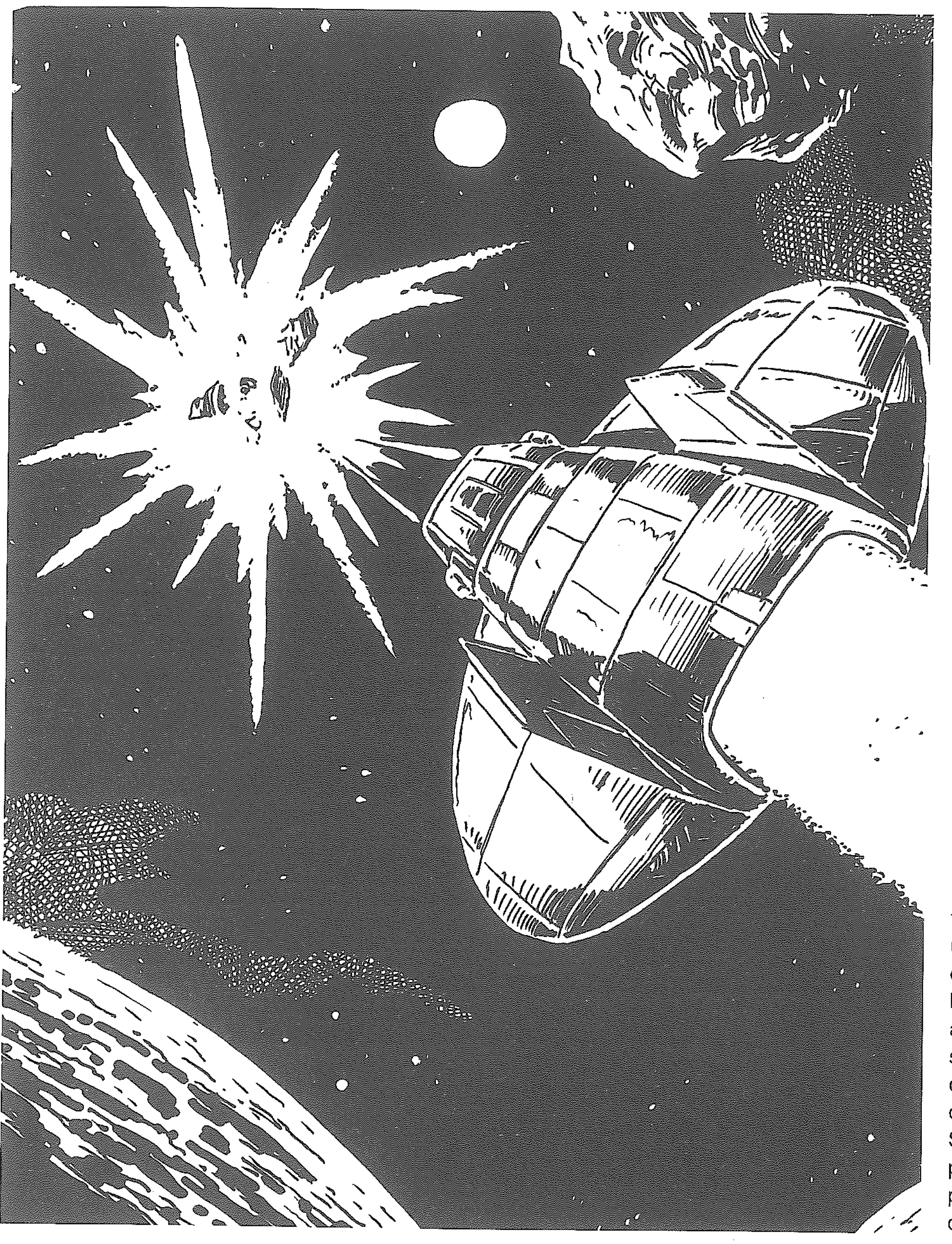


Bodega de carga
(Bodega)
Efectos: Cada casilla tachada de la bodega de carga destruye una parte proporcional de la carga transportada en la bodega. Cuando todas las casillas se hayan tachado, la bodega y su carga quedan destruidas. Los jugadores no pueden desplazar las cargas de una bodega a otra. Ver **Carga,** página 56 en el capítulo **Operaciones de campaña.** La reparación de una bodega no implica que el jugador recobre la carga, la porción de carga destruida queda destruida.
Reparación
Tiempo: 2
Dificultad: 7NR/7NR
Localización: Dique Seco

CIC
(CIC, centro de información de combate)
Efectos: El centro de información de combate es el cerebro militar de un navío. Su función primaria es examinar y coordinar todas las operaciones de la nave durante el combate. Cada casilla tachada reduce la eficacia de los esfuerzos para coordinar los diferentes elementos del buque. Para representar esta dificultad, agregar +1 a todos los números objetivo para los chequeos que requieran la utilización de este sistema. Cuando todas las casillas se hayan tachado, debe añadirse un modificador adicional de +1 a los efectos anteriormente comentados (debido a la dificultad de control local).
Reparación
Tiempo: 2
Dificultad: 6/7NR
Localización: En campaña
Computadora

(Computadora, computadora central principal)
Efectos: La computadora principal controla cada sistema interno existente en el buque, por lo que cualquier daño infligido a la computadora causará problemas operacionales en la mayoría de los demás sistemas de la nave. Por cada casilla tachada debido a los daños, añade un +1 de penalización a los números objetivo cuando se utilicen los sistemas siguientes: sistemas de navegación, puente, radar, y CIC. Cuando la computadora es destruida (todas las casillas tachadas) no causa ningunas penalización adicional, mientras los sistemas secundarios asuman las funciones de la computadora. Sin embargo, la penalización de +1 para todos los números objetivo que hagan referencia a los sistemas arriba citados continúa en vigor. Un buque el cual tenga destruida su computadora principal aún puede operar, pero con algunas dificultades. Algunas grandes naves incorporan una computadora central auxiliar que duplica las funciones de la computadora principal. Para aquellos navíos que incorporen una computadora auxiliar, las penalizaciones anteriormente indicadas sólo serán aplicadas si la computadora primaria y la auxiliar sufren daños. Para determinar los efectos de los daños sobre las operaciones, debe suponerse que una unidad utilizará la computadora central menos dañada.
Reparación
Tiempo: 6
Dificultad: 6/7NR
Localización: En campaña

Camarotes de la tripulación
(Camarotes tripulación)
Efectos: Las casillas tachadas en esta localización reflejan los daños a los camarotes de la tripulación. Los daños en esta área no tienen ningún efecto en el combate, pero una carencia de las instalaciones de descanso afectan al rendimiento de la tripulación durante una campaña. Para más información ver **Calidad de Tripulación**, página 62 en **Operaciones de campaña**.
Reparación
Tiempo: 2
Dificultad: 7/7NR
Localización: Dique Seco



Collar de acoplamiento
(Coll. Acopla., collares de acoplamiento)
Efectos: El collar de acoplamiento está formado por servos y anclajes que permiten a una nave de descenso el amarraje con una estación espacial, una nave de salto, o con otra nave de descenso. La primera casilla tachada por daños dobla el tiempo de amarre. El segundo impacto destruye el mecanismo, impidiendo el atraque del buque. Como las naves de salto, las naves de guerra y las estaciones especiales tienen múltiples collares de acoplamiento, ellos sufren distintos efectos por los daños críticos sufridos en los collares de acoplamiento. Para más información ver las secciones correspondientes más adelante.
Reparación
Tiempo: 2
Dificultad: 6NR/6NR
Localización: En campaña

Sistema de combustible
(Sistema de combustible destruido)
Efectos: Tachar una de estas casillas debido a un daño crítico significa que la nave ya no puede emplear la impulsión. Como estas casillas están conectadas al sistema de transferencia de combustible, cada impacto al reactor puede degenerar en una explosión. Cada vez que el jugador tache una casilla de sistema de combustible destruido, deberá lanzar 2D6 contra un número objetivo de 4, añadiendo un +2 al número objetivo por cada casilla de más tachada del sistema de combustible destruido. Si el resultado de los dados es mayor que el número objetivo, el combustible no estalla. Sólo debe realizarse una única tirada por turno para verificar si se produce una explosión. Si se produce la explosión, la nave y su contenido quedan destruidos.

Reparación
Tiempo: 2 meses
Dificultad: 6NR/XX
Localización: Dique seco

Planta de fusión
(Planta de fusión)
Efectos: El daño en la planta de fusión reduce la capacidad de la unidad para mantener sus sistemas. La planta proporciona 8 puntos de energía, uno destinado a cada ángulo de disparo (para proporcionar energía a las barquillas de armamento), uno para el soporte vital y otro para el reactor de tránsito, más dos puntos adicionales. (Los daños recibidos por la planta de fusión siempre eliminan primeramente los puntos excedentes.) Cada casilla tachada de la planta de fusión reduce la energía disponible de la nave, como consecuencia pueden utilizarse menos sistemas. Por ejemplo, tachando 4 casillas de la planta de fusión (2 puntos de excedentes + 2 puntos) sólo seis sistemas reciben energía.
Durante cada turno el comandante puede decidir a qué sistema destinar la energía disponible, pero el procedimiento normal requiere que el soporte vital sea el último sistema en quedarse sin energía. Cuando no queden casillas sin marcar, el buque se queda sin energía. Trata aquellos sistemas sin energía como si estuviesen destruidos. Es decir, si el sistema de armamento no recibe energía, la nave no puede disparar su armamento; si el sistema de combustible no tiene energía, el navío no puede utilizar puntos de impulsión; y así sucesivamente.
Las plantas de fusión de las naves de guerra y de las estaciones espaciales proporcionan 8 puntos de energía (2 casillas por 1 punto de energía) para hacer funcionar los sistemas internos.
Sin embargo, las barquillas capitales del navío de cada ángulo de disparo requieren 1 punto de energía.
Reparación
Tiempo: 5
Dificultad: 5/7NR
Localización: Dique Seco

Colapso del casco
(Colapso del casco, fallo de integridad estructural)
Efectos: El hecho de tachar aunque sólo sea una de estas casillas, compromete la integridad estructural de la nave. Los navíos pierden su atmósfera interna, y la tripulación debe ponerse trajes de vacío. El resultado del colapso del casco también destruye los conductos de energía (dejando a las armas inoperativas), además, el reactor y la planta motriz dejan de funcionar. Cuando se han tachado todas las casillas de colapso del casco, la nave queda destruida.
Reparación
Tiempo: 2 días
Dificultad: 8NR/XX
Localización: Dique seco

Tren de aterrizaje
(Tren At.)
Efectos: Los impactos sufridos por el tren de aterrizaje dificultan la toma de tierra. Agrega un modificador de +3 al número objetivo de cualquier chequeo de aterrizaje por cada casilla tachada. El tren de aterrizaje se considera destruido cuando todas las casillas hayan sido tachadas. Las unidades que intenten aterrizar con el tren de aterrizaje destruido deben añadir un modificador de +6 adicional al chequeo de aterrizaje, representando así la dificultad de conseguir aterrizar sin daños. Si una nave con el tren destruido consigue arreglárselas para aterrizar, no podrá volver a despegar.

Reparación
Tiempo: 2
Dificultad: 6NR/12NR
Localización: Dique seco

Impulsor izquierdo/derecho
(Impulsor izquierdo/derecho, impulsores vectoriales de maniobra izquierdo/derecho)
Efectos: Cada casilla tachada del impulsor representa los daños sufridos por los impulsores de maniobra del casco. Cada uno de los impactos añade un +1 a la cantidad de puntos de impulsión necesarios para girar en la dirección apropiada (por ejemplo, daños sobre el impulsor izquierdo hará más difícil el giro hacia la izquierda). Cuando el impulsor de un lado es destruido (todas las casillas tachadas), la nave no podrá volver a girar en esa dirección.
Reparación
Tiempo: 1
Dificultad: 6NR/6NR
Localización: En campaña

Soporte vital
(Soporte vital)
Efectos: Cada impacto recibido por este sistema degrada el soporte vital de la nave. La primera casilla tachada por los daños no causa ninguna penalización, pero para la segunda casilla tachada y las siguientes, se añade un modificador de +1 a cualquier chequeo de control. Cuando se tacha la última casilla, falla el sistema de soporte vital de la nave; a partir de ese momento, la tripulación debe llevar puestos los trajes de vacío y añadir un modificador adicional de +1 a todos los chequeos de control. En las naves civiles, la tripulación apenas tiene entrenamiento en operaciones en el vacío, por lo que cualquier maniobra para cambiar de dirección o de velocidad requiere más tiempo y se realizará un turno después. En otras palabras, el jugador que controla la nave debe anunciar el movimiento de la unidad 1 turno antes de que ocurra.
Reparación
Tiempo: 2
Dificultad: 7/8NR
Localización: En campaña

Sistemas de navegación
(Sist. Nav., sistemas de astronavegación o de navegación interplanetaria)
Efectos: Este sistema proporciona los medios para la navegación por el interior de un sistema planetario y entre estrellas para las naves de salto. Cualquier daño sufrido por este sistema hace más difícil el tránsito o el salto. Para más información, ver **Tránsito de sistema,** página 52, en **Operaciones de campaña.** Una nave puede operar con éxito a pesar de tener dañado o destruido el sistema de navegación, pero resulta muy difícil y debe emplearse mucho tiempo.
Reparación
Tiempo: 6
Dificultad: 7/7
Localización: En campaña

Planta destruida
(Planta destruida, planta de fusión destruida)
Efectos: Cuando se tacha una de estas casillas de daño crítico, la nave pierde potencia. No puede disparar armas, ni emplear puntos de impulsión, ni mantener el soporte vital. La tripulación debe ponerse los trajes de vacío para sobrevivir.

Reparación
Tiempo: 2 meses
Dificultad: 6NR/XX
Localización: Dique seco

Radar
(Radar)
Efectos: El sistema de radar permite a la unidad rastrear en busca de unidades cercanas o cuerpos planetarios dentro de un radio de 160.000 kilómetros (unas 100.000 millas). Cuando se tacha la primera casilla debido a los daños, hace mucho más difícil que una nave de descenso consiga detectar al enemigo, a la vez que se complican las maniobras de precisión. En términos del juego, el jugador añadirá un +1 al número objetivo en todos los chequeos de detección (ver **Detección** en el capítulo **Operaciones de campaña**, pág. 48), y +1 a todo los chequeos de acoplamiento. Al tachar una segunda casilla debido a los daños, se fuerza a la unidad a confiar en sistemas de sustitución inferiores. Si se da este caso, añadir un +3 al número objetivo para todos los chequeos de detección y de acoplamiento.

Reparación
Tiempo: 2
Dificultad: 6/6NR
Localización: En campaña

Masa de reacción
(Masa reacción)
Efectos: Cada impacto en esta localización reduce la cantidad combustible disponible en 30 puntos, y reduce la reserva total de combustible en la misma cantidad. Si todas las casillas de la masa de reacción son tachadas, la nave no podrá almacenar nada de combustible. Cada vez que se impacta en esta localización, existe el riesgo de que el combustible pueda estallar. La primera vez en que una unidad que lleve combustible es impactada en esta localización crítica, el jugador que controla la unidad deberá tirar 2D6 contra un número objetivo de 4. Añade un modificador de +2 al número objetivo por cada vez en que posteriormente sea impactada esta localización. Si el resultado de los dados es superior al número objetivo, el combustible no estalla. Una explosión de combustible destruirá la nave y todo su contenido. Si la masa de reacción sufre daños pero no estalla, y no queda nada de combustible, la embarcación no puede emplear puntos de impulsión. Cuando se han tachado todas las casillas de la masa de reacción, el depósito queda destruido y debe reemplazarse en dique seco.
Reparación
Tiempo: 24
Dificultad: 6NR/XX
Localización: En campaña

Nave destruida
(Nave destruida)
Efectos: Un impacto crítico en esta localización significa la destrucción de la unidad. Se debe lanzar 1D6. Con un resultado de 1-3 el buque estalla; con un resultado de 4-6 se desintegra.

Canal de transbordo
(Canal Trans.)
Efectos: Nominalmente forma parte del collar de acoplamiento. Estas localizaciones de daños críticos representan el cordón umbilical del buque, las vías de acceso para la transferencia de combustible, carga y personal. Tan pronto como la primera de estas casillas sea tachada, debe duplicarse el tiempo necesario para realizar cualquier transferencia de combustible, de materiales, etcétera. Un segundo impacto a este sistema interno impide cualquier transferencia.
Reparación
Tiempo: 2
Dificultad: 6NR/6NR
Localización: En campaña

Reactor de tránsito
(Reactor de tránsito, reactor de tránsito y/o reactor de maniobra)
Efectos: Estas localizaciones de daños críticos representan los motores de las naves. Cada casilla tachada reduce la impulsión disponible en 1 punto de impulsión. Cuando todas las casillas del reactor de tránsito estén tachadas, este queda destruido y la nave no puede emplear más puntos de impulsión. El jugador tiene que realizar un chequeo para una explosión cuando el reactor queda destruido de esta manera; este daño representa desperfectos en los impulsores y en las bocas de escape, no en los sistemas de transferencia o en la cámara de reacción.
Reparación
Tiempo: 5
Dificultad: 7/9NR
Localización: Dique seco

Barquillas de armamento
(Arma, barquillas de armamento)
Efectos: Cada casilla de barquilla de armamento tachada representa daños a la barquilla de armamento y a los alimentadores de munición o de energía para el ángulo impactado. El primer impacto destruye el 50 por ciento de las barquillas en ese ángulo (redondea hacia arriba y determina aleatoriamente las que resultan afectadas), impidiendo su uso. Un segundo impacto destruye el resto de barquillas, y el barco ya no puede disparar más en ese ángulo.
Reparación
Tiempo: 2,5
Dificultad: 6NR/6NR
Localización: En campaña

Nota: Las casillas para los daños críticos de las barquillas de armamento indican el ángulo de disparo para esa barquilla. PD = posterior derecho, PI = posterior izquierdo, DD = delantero derecho, DI = delantero izquierdo. Cuando se reparen las barquillas de armamento, tira una vez para cada barquilla del ángulo de disparo. Si se fracasa en el chequeo de reparación, todas las armas de esa barquilla deben reemplazarse.

SISTEMAS CRÍTICOS DE LAS NAVES DE SALTO/ NAVES DE GUERRA

Barquillas de armamento capital
(Arm. Cap., barquilla de armamento capital)
Efectos: Cada casilla de barquilla de armamento capital tachada representa daños en las barquillas de armamento y a los alimentadores de munición o de energía para ese ángulo. El primer impacto destruye el 25 por ciento de las barquillas en ese ángulo (redondea hacia arriba y determina aleatoriamente las que resultan afectadas), dejándolas inutilizadas. Cada impacto adicional destruye otro 25 por ciento de las barquillas. Cuando todas las casillas de un ángulo hayan sido tachadas significa que ningún arma podrá ser disparada en ese ángulo.

Reparación
Tiempo: 5
Dificultad: 6NR/6NR
Localización: Dique seco
Nota: El ángulo de disparo queda designado en el recuadro de daños críticos como PD = posterior derecho, PI = posterior izquierdo, DD = delantero derecho, DI = delantero izquierdo, D = costado derecho, I = costado Izquierdo. Cuando se reparen las barquillas de armamento, tira una vez para cada barquilla en el ángulo de disparo. Si el chequeo de Reparación no tiene éxito, todas las armas de esa barquilla deben reemplazarse.

Comunicaciones
(Comunic., sistemas de comunicación)
Efectos: Muchas naves de guerra actúan como buques insignia para una flota, y por ello incorporan sistemas adicionales de comunicaciones que les permiten comunicarse con su flota y sus bases. Cuando incorporan un generador de hiperpulsación, como ocurría con las naves de guerra de la difunta Liga Estelar (y actualmente en los Clanes), estos sistemas proporcionan una ventaja sin igual en las comunicaciones. Las naves de guerra pertenecientes a las Casas todavía se confían a las comunicaciones por radio, por lo que sus comunicaciones se limitan a la velocidad de luz. Cuando una nave de guerra sufre 1 casilla de daños en las comunicaciones, pierde el contacto con su base. Cuando se tacha la segunda debido a los daños sufridos el buque insignia pierde contacto con su flota.
Reparación
Tiempo: 6
Dificultad: 5/8NR
Localización: En campaña

Camarotes/áreas de esparcimiento de la tripulación
(Camarotes/esparcimiento tripulación, áreas de esparcimiento)
Efectos: El tachar casillas de estas localizaciones de daños críticos refleja los daños causados a las zonas habitables y de esparcimiento de la embarcación. Estas áreas no tienen importancia alguna en el combate, pero una carencia de estas instalaciones marcará la diferencia en una campaña. Para más información ver **Calidad de tripulación,** página 62 en **Operaciones de campaña.**
Reparación
Tiempo: 20
Dificultad: 7/7NR
Localización: Dique seco

Collar de acoplamiento
(Coll. Acopla. o collares de acoplamiento)
Efectos: Cada nave de salto, nave de guerra y estación espacial soporta un número de anclajes a los cuales las naves de descenso pueden acoplarse. Cada casilla tachada del collar de acoplamiento reducirá en un 12,5 por ciento (con un mínimo de uno, redondeando todas las fracciones hacia arriba) el número de naves de descenso que puedan anclar. Los daños primeramente deben aplicarse a los puntos de anclaje desocupados. Cuando los daños en el collar de acoplamiento se aplican a puntos de anclaje ocupados escoge el punto de anclaje afectado y lanza 1D6. Con un resultado de 1 a 3, la nave de descenso se desamarra inmediatamente de la nave de salto. Las puertas de emergencia impiden la despresurización de las naves. Con un resultado de 4 a 6, el mecanismo de acoplamiento queda bloqueado y la nave de descenso no puede desacoplarse hasta que el collar sea reparado. Si el mecanismo no puede repararse (ver **Reparación,** pág. 60 en **Operaciones de campaña),** la nave de descenso debe permanecer fijada a la nave de salto hasta que la nave de salto pueda llegar a un dique seco.

Si tanto la ingeniería como el reactor de tránsito de una nave de guerra han sufrido 1 casilla de daños. Normalmente, la nave de guerra reducirá su valor de impulsión en 1 por el daño sufrido, pero como la ingeniería se encuentra dañada, la impulsión del reactor de tránsito se verá reducida en 2. Si se han tachado 2 casillas de ingeniería (es decir, la ingeniería está destruida), la impulsión será reducida 4 puntos.

Reparación
Tiempo: 2
Dificultad: 6NR/6NR
Localización: En campaña

Ingeniería
(Ingeniería, centro de control de ingeniería)
Efectos: El centro de control de ingeniería coordina el trabajo de la planta de fusión y el reactor de los grandes navíos. Los daños causados a la ingeniería harán más difícil el control de los motores o planta de la nave. Si la planta o los reactores funcionan normalmente, los daños recibidos en la ingeniería tendrán poco efecto sobre esos sistemas. Sin embargo, si la ingeniería es dañada, y los sistemas del reactores o de la planta sufren daños, duplica los efectos de ese daño por cada casilla tachada de Ingeniería.
Reparación
Tiempo: 40
Dificultad: 7/9
Localización: En campaña

Sistemas de escape
(Sis. Esc., sistemas de escape, sistemas de salida de emergencia)
Efectos: Las naves de salto, las naves de guerra, y las estaciones espaciales disponen de tanta tripulación que los sistemas de salida de emergencia requieren un área considerable de la nave. La localización crítica de estos sistemas de escape representa la ubicación de estos importantes sistemas de emergencia. Por cada casilla tachada, debe reducirse el número de sistemas de escape en funcionamiento. En una estación espacial, cada casilla tachada reduce el número de sistemas en funcionamiento en un 25 por ciento. En una nave de salto o nave de guerra, cada casilla tachada indica una reducción del 50 por ciento. Cuando todas las casillas de daño se hayan tachado, la tripulación de la embarcación no puede escapar vía cápsulas de emergencia o botes salvavidas; deberán confiar en las pequeñas naves del navío (siempre y cuando las pequeñas bodegas de carga de las naves estén intactas). A primera vista, esta rápida degradación de los sistemas de escape parece duro; sin embargo, la mayoría de los buques tan sólo llevan cápsulas de emergencia y botes salvavidas suficiente para una tercera parte de la tripulación, por ello, incluso aunque sólo una pequeña parte de los sistemas de escape sean destruidos, esta pérdida afectará seriamente al número de gente que podrá escapar.
Reparación
Tiempo: 6 por cápsula/bote
Dificultad: 4/8
Localización: En campaña

Plataforma gravítica
(Plat. Grav., cubierta de gravedad artificial)
Efectos: La exposición prolongada a la gravedad cero puede ser pernicioso para la salud de la tripulación estacionada en el espacio durante largos períodos de tiempo. Para contener los problemas comunes de la

gravedad cero, muchas grandes naves y estaciones espaciales mantienen una plataforma gravítica, un área de la nave que rota alrededor del eje de la embarcación, produciendo una gravedad artificial por medio de la fuerza centrífuga. Los motores de transmisión y los soportes que ayudan a crear este entorno artificial son muy delicados, por lo que cualquier daño causado a la plataforma causará su inutilización. La plataforma gravítica no puede ser utilizada mientras la nave está en movimiento: cualquier intento de hacerlo ocasionará una de casilla de daños a la plataforma gravítica por cada minuto de funcionamiento.
Reparación
Tiempo: 10 días
Dificultad: 8/11NR
Localización: Dique seco

Conjunto de vela de salto
(Conjunto vela de salto)
Efectos: El conjunto de vela de salto es el mecanismo que almacena, recoge y despliega la vela de salto utilizada por las naves de salto, las naves de guerra y las estaciones espaciales. El material utilizado en la confección de la vela es muy delicado, por lo que debe ser recogida y desplegada con sumo cuidado. Cualquier daño al mecanismo que cumple esta tarea aumentará drásticamente el tiempo necesario para estas operaciones. Por cada casilla tachada, añadir un 100 por ciento al tiempo necesario para desplegar o recoger la vela. Por ejemplo, si el conjunto de vela de salto sufre dos casillas de daño, añade un 200 por ciento al tiempo base para recoger o desplegar la vela, lo que hace que el tiempo mínimo requerido sea de 8 horas. Cuando todas las casillas estén tachadas, la unidad no podrá recoger o desplegar su vela de salto.
Reparación
Tiempo: 40
Dificultad: 5/8NR
Localización: En campaña

Hiperpropulsor K-F destruido
(Hiperpro. KF destruido)
Efectos: Cuando una de estas casillas sea tachada debido a los daños, la nave será incapaz de realizar un salto hiperespacial. Todos los componentes del hiperpropulsor deben reemplazarse.
Reparación
Tiempo: 6 meses
Dificultad: Reemplazar todos los componentes.
Localización: Dique seco

Sistemas del hiperpropulsor K-F
Para los efectos de los daños a los sistemas del hiperpropulsor, K-F ver la sección del **Viaje hiperespacial**, página 42, del capítulo **Operaciones de campaña**. El nombre de cada componente de ese sistema, la casilla designada de daño crítico y los códigos de reparación son los siguientes:

Sistema de carga del hiperpropulsor
(Sistema de carga, sistema de carga del hiperpropulsor K-F)
Reparación
Tiempo: 2
Dificultad: 8NR/9NR
Localización: En campaña

Depósito de helio
(Depósito de Helio)
Reparación
Tiempo: 3
Dificultad: 5NR/9NR
Localización: En campaña

Iniciador de campo
(Iniciador de campo, iniciador de campo K-F)
Reparación
Tiempo: 2 meses
Dificultad: Debe reemplazarse
Localización: Dique Seco

Bobina del hiperpropulsor
(Bobina hiperpro, bobina del hiperpropulsor K-F)
Reparación
Tiempo: 2 meses
Dificultad: Debe reemplazarse
Localización: Dique seco

Controlador del hiperpropulsor
(Cntl. Hiperpro., controlador de salto K-F)
Reparación
Tiempo: 5
Dificultad: 10NR/10NR
Localización: En campaña

Batería de fusión de litio
(Batería de litio, batería de fusión de litio)
Reparación
Tiempo: 2 meses
Dificultad: Debe reemplazarse
Localización: Dique seco

Expansión CCKF
(Expansión KF, Expansión de la conducción de campo Kearny-Fuchida)
Efectos: La expansión K-F permite a una nave de salto expandir su campo K-F alrededor de una nave de descenso a la que desea transportar. Tan pronto como la primera casilla sea tachada por los daños, duplica el tiempo necesario para amarrar las naves y prepararse para el salto. Un segundo impacto destruye la expansión K-F, haciendo imposible la extensión del campo alrededor de la nave de descenso (impidiendo que la nave de salto pueda transportar a esa nave de descenso). Una nave de descenso puede estar amarrada junto a una nave de salto dañada de este modo, pero la nave de salto será incapaz de efectuar un salto con esa nave de descenso.
Reparación
Tiempo: 6
Dificultad: 6/6NR
Localización: En campaña

Luces de navegación
(Luces Nav., luces de navegación, luces de posición)
Efectos: Las luces de navegación indican a otras naves la dirección en que está encarado el navío. Los distintos colores y formas distinguen el puerto, la banda de estribor, la proa y la popa mientras la nave maniobra. Los daños causados a este sistema no causan prácticamente diferencias en el juego, ya que las luces de navegación se apagan o cambian para camuflar la nave durante el combate.
Reparación
Tiempo: 0,5
Dificultad: 4/5
Localización: En campaña

Cubierta de observación
(Cub. Obs., cubierta de observación)
Efectos: La cubierta de observación es un lugar para oficiales superiores que vengan de visita, pudiendo observar la actividad del puente principal de la nave como meros observadores. El daño causado a la cubierta de observación no tiene efecto alguno sobre el funcionamiento de la nave. En las naves de guerra de los clanes, la cubierta de observación es con frecuencia el sitio donde se deciden las «hornadas» entre comandantes, pero esta ceremonia también puede ocurrir en el puente principal, el puente auxiliar, o en el CIC.
Reparación
Tiempo: 8
Dificultad: 3/6
Localización: En campaña

Escudos
(Escudo, escudos balísticos)
Efectos: Los escudos balísticos, que sólo se encuentran en las grandes naves de guerra, consisten en una capa adicional de blindaje cuidadosamente ubicada para proporcionar protección adicional para el puente. Tachar las casillas de este sistema no tiene efecto alguno sobre el funcionamiento de la nave.
Reparación
Tiempo: 2
Dificultad: 2/4
Localización: En campaña

Reactor de estacionario
(Reactor estacionario)
Efectos: Sólo se encuentra en las naves de salto y estaciones espaciales (las naves de guerra utilizan los reactores de tránsito). Este pequeño reactor permite que las naves mantengan su posición o mover distancias muy cortas. Cualquier daño al sistema reducirá la capacidad de la nave para emplear impulsión, pero mientras permanezca 1 sola casilla sin marcar, la nave será capaz de mantener la posición. Cada casilla tachada en una nave de salto, reducirá el valor de impulsión del navío en un 0,1 G (0,2 puntos de impulsión). Así, el reactor de estacionario deberá sufrir 5 casillas de daño para afectar a la impulsión de la nave en 1 punto de impulsión.
Reparación
Tiempo: 5
Dificultad: 7/9NR
Localización: Dique seco

DAÑOS CRÍTICOS EN LAS ESTACIONES ESPACIALES

Batería
(Batería, bancos de almacenamiento de energía, baterías de almacenaje de energía)
Efectos: Estos enormes bancos de condensadores almacenan la energía reunida por la vela de salto de la estación. Cada banco de energía puede almacenar energía suficiente para recargar el hiperpropulsor K-F de una nave de salto. Reduce en 1 el número de cargas que una estación pueda almacenar, por cada casilla tachada. Cuando todas las casillas de daños se hayan tachado, la estación no podrá almacenar energía.
Reparación
Tiempo: 60
Dificultad: 6/10NR
Localización: En campaña

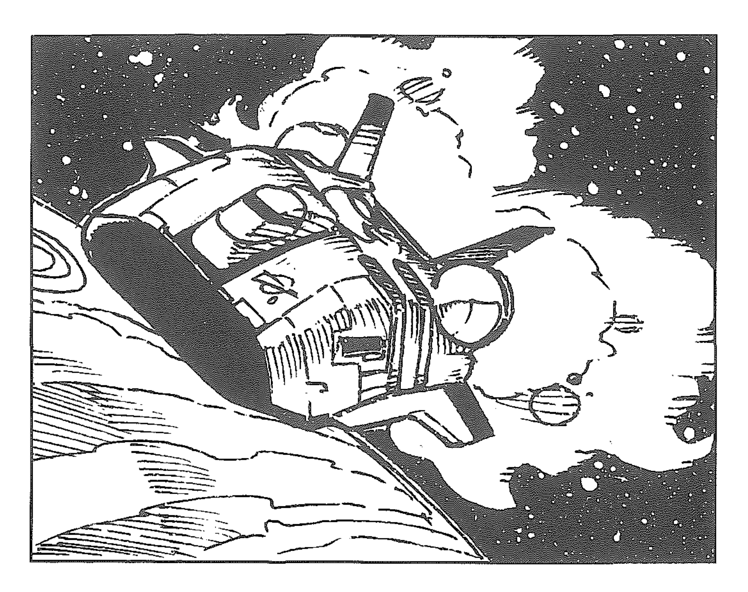
Transferidor de Energía
(Sistema Transferidor de Energía)
Efectos: Sólo las estaciones espaciales disponen de sistemas transferidores de energía, lo que les permiten transferir energía desde las baterías de la estación a un hiperpropulsor K-F de una nave de salto mediante transferencia de microondas o mediante conexión directa. Por cada casilla tachada, añade un 25 por ciento al tiempo necesario para transferir energía a la nave de salto. Cuando se hayan tachado todas las casillas de daños, la estación ya no podrá transferir energía.
Reparación
Tiempo: 60
Dificultad: 5/8NR
Localización: En campaña

Plataforma Gravítica
(Plat. Grav., plataforma de gravedad artificial)
Efectos: Para la descripción de los efectos de los daños, ver página 27.
Reparación
Tiempo: 10
Dificultad: 8/11NR
Localización: En campaña

Astilleros
(Astilleros)
Efectos: Algunas enormes estaciones espaciales mantienen diques secos que proporcionan instalaciones para la reparación de las naves de descenso y algunas naves de salto. Muchas de estas instalaciones pueden ser presurizadas para proporcionar atmósfera, lo que facilita las reparaciones. Cualquier embarcación que necesite llevar a cabo reparaciones utilizando un dique seco puede atracar en una estación espacial que disponga de astilleros. Las reparaciones efectuadas en un dique seco requieren el tiempo normal de reparación si el astillero está despresurizado (o no puede presurizarse), pero las reparaciones en instalaciones presurizadas sólo necesitan un 75 por ciento del tiempo de reparación. Las reparaciones que pueden realizarse en campaña también pueden efectuarse en dique seco empleando tan sólo el 50 por ciento del tiempo necesario para la reparación. Cualquier daño a los astilleros (tachando las casillas) despresuriza el dique seco, y esas instalaciones no pueden ser utilizadas como dique seco presurizado. Si el muelle contiene atmósfera (está presurizado) cuando recibe los daños, el daño se transforma en una descompresión explosiva matando a todo el personal que se encuentre sin el traje de vacío dentro de las instalaciones. La estación también puede sufrir daños colaterales debidos a la descompresión explosiva. Debido a estas posibilidades, la mayoría de las estaciones despresurizan sus astilleros si el combate es inminente.
Reparación
Tiempo: 40
Dificultad: 8/9
Localización: En campaña

Reactor de estacionario
(Reactor estacionario)
Efectos: Para la descripción de los efectos de los daños, ver más arriba.
Reparación
Tiempo: 5
Dificultad: 7/9NR
Localización: En campaña

REGLAS OPCIONALES



Este capítulo proporciona reglas que añaden complejidad al juego de **BattleSpace.** Como ocurre con la mayoría de las reglas avanzadas, es mejor añadirlas al juego cuando todos los jugadores se desenvuelvan correctamente jugando con las reglas básicas. Las reglas opcionales permiten a los jugadores diseñar el movimiento y los ataques a su gusto para conseguir alcanzar objetivos más específicos, a la vez que añade más realismo a cada una de las distintas facetas del juego. Las reglas opcionales se dividen en dos tipos, las que hacen referencia al movimiento y las que lo hacen al combate. Las reglas básicas de movimiento de **BattleSpace** se expanden con el movimiento avanzado, las operaciones atmosféricas, los asteroides, los transbordadores y los sistemas de salida de emergencia. Las secciones restantes de este capítulo amplían las reglas básicas de combate, proporcionando reglas y opciones adicionales para los ataques las tropas de descenso.

REGLAS DE MOVIMIENTO AVANZADO

Las reglas básicas representan una masiva simplificación de la mecánica que gobierna el movimiento en el espacio. Las reglas que siguen a continuación proporcionan una situación más realista.

La primera regla de movimiento avanzado permite a los jugadores emplear puntos de impulsión durante varios turnos; esto permite que las unidades con poca impulsión como las naves de salto puedan acumular suficiente velocidad para moverse por el mapa de juego, además, esta regla también permite girar a altas velocidades a los navíos más rápidos. La segunda regla de movimiento avanzado explica cómo los navíos de alta impulsión pueden encararse en una dirección distinta de la que se dirigen.

USO OPCIONAL DEL PUNTO DE IMPULSIÓN

A una velocidad dada puede resultar imposible, para las unidades, cambiar su dirección de movimiento. Esta regla opcional permite, a la unidad, acumular impulsión a lo largo de varios turnos, hasta conseguir reunir el momento necesario para poder realizar las maniobras que, bajo circunstancias normales, serían imposibles. El jugador que intente tener preparada su nave para realizar una maniobra de alta impulsión debe emplear la impulsión máxima durante tantos turnos como el jugador desee, anotando la impulsión acumulada en la hoja de control. Si, mientras se intenta acumular impulsión, la unidad se mueve más lenta que a su máxima impulsión, o si utiliza impulsión para cualquier otra maniobra o cambio de velocidad, la unidad pierde todo los puntos de impulsión acumulados. Todos los puntos acumulados deben emplearse en una única maniobra. La unidad debe ejecutar la maniobra al final de su movimiento (después de que la unidad se haya desplazado un número de hexágonos igual a su velocidad), y para emplear los puntos de impulsión acumulados sólo puede realizar esta maniobra. Dicha maniobra agota todos los puntos de impulsión acumulados. Las naves de salto pueden emplear este almacenamiento de la impulsión, para ir acumulando los valores de impulsión fraccionales hasta que esto les permita acelerar, desacelerar, y virar. (Ver **Construcción de naves de salto/naves de guerra,** pág. 68.)

ENCARAMIENTO OPCIONAL

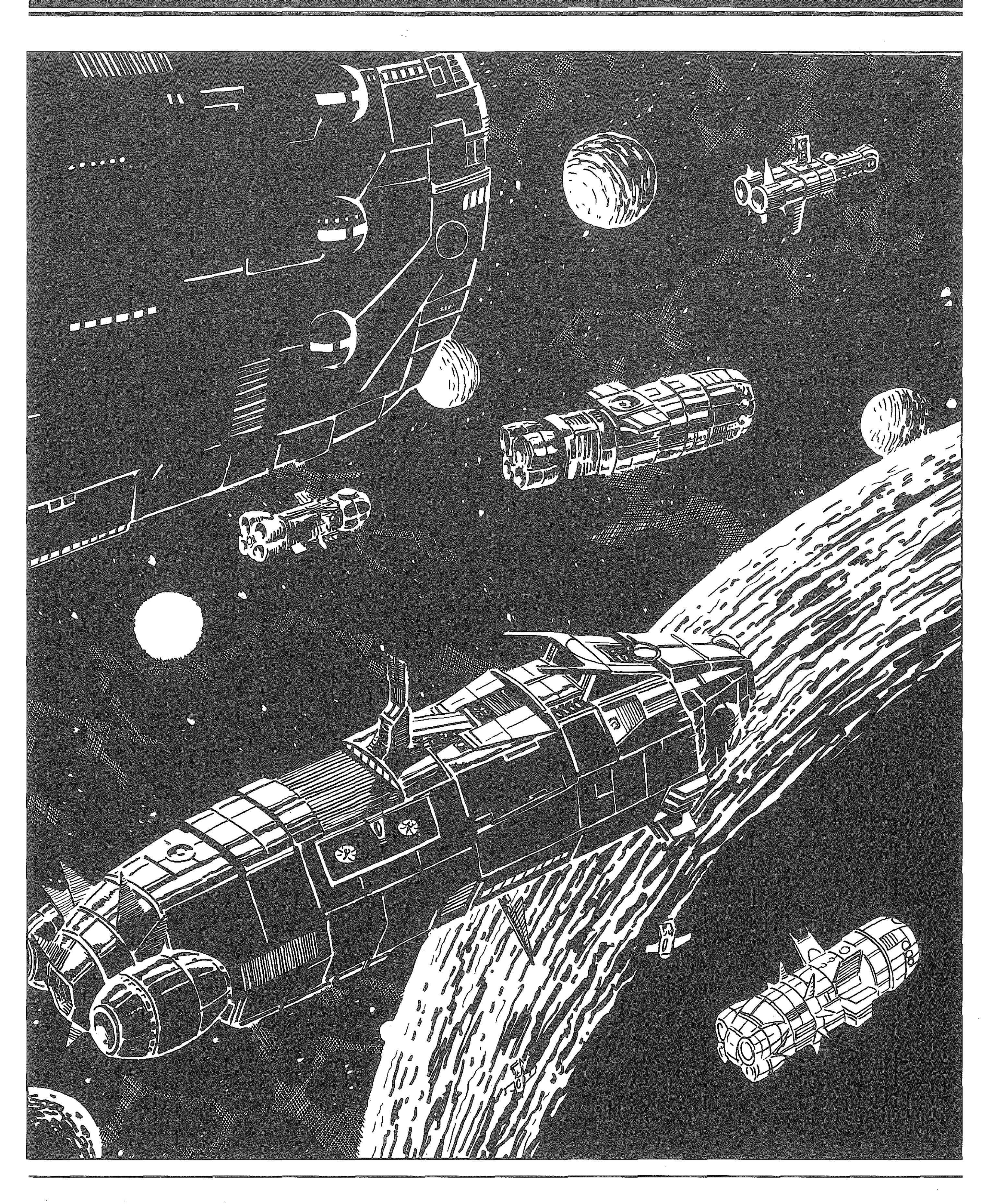
En el espacio real, la orientación o rumbo de una nave (la dirección del movimiento) no siempre coincide con la dirección hacia la que apunta la proa de la embarcación. Olvida el concepto cinemático de los cazas espaciales, donde las naves realizan picados y descensos rápidos como los cazas atmosféricos (son las maniobras que forman la base de todos los metrajes de las películas de cazas espaciales). En realidad, una nave espacial debe maniobrar de tal manera que su reactor principal apunte al extremo opuesto de la dirección a la que desea mover, y entonces debe emplear la impulsión suficiente para contrarrestar su momento actual y cambiar su vector a la dirección deseada. (Por supuesto, esta es una enorme simplificación. La mayoría de los libros de física proporcionan una explicación más detallada.) La mayoría de las unidades pueden virar bastante fácilmente; es la impulsión requerida para el cambio de vector la que restringe el movimiento de la unidad. Las reglas siguientes proporcionan una cruda analogía a los principios arriba indicados.

Cada buque dispone de impulsores de maniobra especialmente diseñado para permitir que las naves puedan virar casi sobre un punto. El empleo de 1 punto de Impulsión cambia en un lado de hexágono el encaramiento de la unidad. Cuando los impulsores de maniobra están dañados, para poder virar un lado de hexágono, la nave debe emplear más puntos de impulsión.

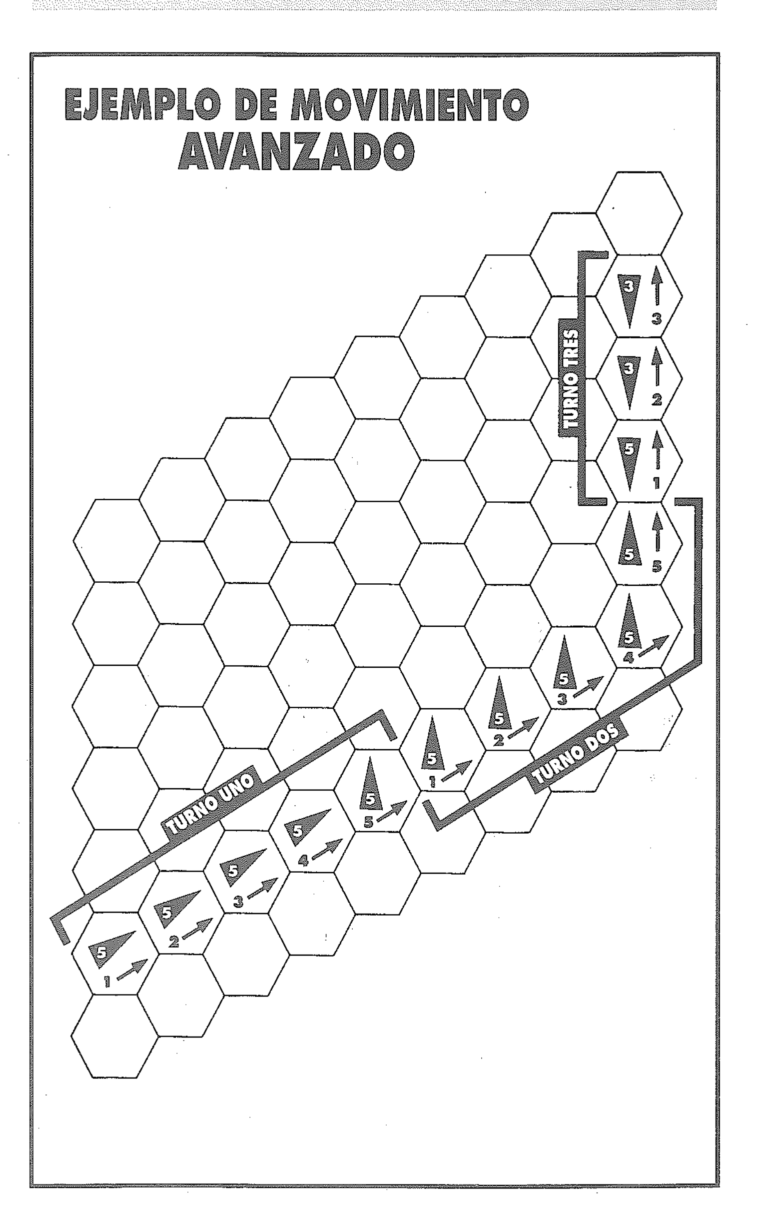
Coloca un marcador (o ficha) de dirección (o rumbo), representado por una flecha, bajo el marcador de la unidad. Este marcador indicará la dirección del movimiento, siempre que sea distinto del encaramiento de la unidad. En cualquier momento de su movimiento, una unidad puede cambiar su rumbo, empleando un número de puntos de impulsión igual a su velocidad actual. Tras emplear la cantidad apropiada de puntos de impulsión, el rumbo de la unidad cambiará para igualarse a su encaramiento. Seguidamente, la unidad continuará a su velocidad actual a lo largo del nuevo rumbo. La impulsión aplicada para cambiar el rumbo no aumenta la aceleración de la unidad. Para desacelerar cuando se utilice esta regla opcional, una unidad debe estar encarada en la dirección opuesta a su rumbo, y entonces aplicar la impulsión para acelerar la nave. Esta maniobra disminuye la velocidad de la unidad en una cantidad igual a la impulsión aplicada para acelerar.

En la atmósfera, el rumbo y el encaramiento de una unidad siempre será el mismo (aunque técnicamente esto no es cierto para las naves esferoidales, esta generalización bastará para los conceptos del juego). Utiliza las reglas normales de movimiento.

REGLAS OPCIONALES



Una nave de descenso clase *Unión* viaja a una velocidad de 5. El piloto continúa a la misma velocidad, y mueve 5 hexágonos hacia delante. Sin embargo, el piloto decide cambiar el encaramiento de la unidad y vira un lado de hexágono a la izquierda. Ahora la nave debe usar un indicador de rumbo u orientación, puesto que su encarado y rumbo no son el mismo. En el turno siguiente, el piloto decide cambiar de nuevo el rumbo de la nave para igualarlo a su encaramiento. La nave de descenso debe emplear 5 puntos de impulsión (la impulsión máxima de la *Unión)* para cambiar el rumbo. El piloto cambia el rumbo cuando la nave ha recorrido 4 de sus 5 hexágonos, y el último hexágono de movimiento lo realiza a lo largo del nuevo curso. En el turno siguiente, el piloto decide desacelerar (visto anteriormente), por lo que vira la nave 180 grados (utilizando 3 puntos de impulsión). El piloto usa los 2 puntos de impulsión restantes para reducir la velocidad del navío a 3. Seguidamente, la nave de descenso se desplaza 3 hexágonos en la dirección del movimiento (que es «hacia atrás» respecto del encaramiento de la nave de descenso).



OPERACIONES ATMOSFÉRICAS

Los enfrentamientos en una órbita cercana casi siempre terminan en la atmósfera superior. Cuando se desarrolle un combate cercano a una atmósfera planetaria, realiza los siguientes cambios en el mapa y en las reglas.

Declara uno de los bordes del mapa como la superficie del planeta. Trata las siguientes 4 filas de hexágonos (las situadas por encima de la superficie) como atmósfera del planeta. La quinta fila de hexágonos sirve como la zona interfacial espacio/atmósfera.

La proximidad de buques al planeta hace que los efectos de la gravedad se vuelvan muy importantes. La gravedad afecta a cualquier nave situada en el mismo mapa que la superficie del planeta. La información que sigue a continuación describe los efectos, en las operaciones con navíos, de la zona interfacial espacio/atmósfera, de la atmósfera, y del suelo.

ZONA INTERFACIAL ESPACIO/ATMÓSFERA

La zona interfacial espacio/atmósfera marca la frontera entre el vacío del espacio y la densa atmósfera planetaria. Al actuar como barrera, la zona interfacial puede dañar o destruir a cualquier nave que entre dentro de la fila de hexágonos de la zona interfacial. Cuando una unidad se desplaza de un hexágono de espacio a un hexágono interfacial, el jugador debe llevar a cabo un chequeo de control. Modifica el número objetivo de 4 con las siguientes condiciones existentes:

TABLA INTERFACIAL

Condición	Modificador
Nave sin impulsión	+4
Nave con reactor dañado	+1 por casilla dañada
Nave con reactores de maniobra dañados	+1 por casilla dañada
Nave con daños internos	+1 por casilla dañada
Puente dañado	+1 por casilla dañada

Si el resultado del chequeo de control es igual o mayor que el número objetivo, el intento de reentrada tiene éxito. La nave entrará en su hexágono de destino y continuará su movimiento. Si el resultado es inferior al número objetivo, la reentrada ha fracasado. La velocidad de la unidad quedará reducida a 0, y deberá permanecer en el hexágono desde el que intentó entrar en la zona interfacial. Por cada punto de diferencia por el cual ha fracasado el chequeo, aplica 5 puntos de daño en la parte delantera de la nave (transfiriendo cualquier daño crítico de la forma apropiada).

El jugador no necesita llevar a cabo un chequeo de control por una unidad que se desplaza desde un hexágono atmosférico a uno interfacial, o desde un hexágono interfacial a otro interfacial. Sólo las naves capaces de emplear 4 o más puntos de impulsión (2 Gs de aceleración) pueden desplazarse desde un hexágono interfacial a un hexágono espacial. Las naves de salto, las naves de guerra, y las unidades que estén fuera-de-control no pueden entrar en la zona interfacial espacio/atmósfera. Cualquier intento por parte de tales unidades destruye la unidad (quita la ficha del mapa en la fase final).

ATMÓSFERA

En la atmósfera, ciertos factores adicionales influyen en el movimiento. Por ejemplo, la ascensión y la resistencia al avance altera consi-

derablemente la dinámica de vuelo, dando a las naves de descenso y cazas aerodinámicos un comportamiento mucho mejor que el de las naves de descenso esferoidales.

Movimiento

Todas aquellas unidades que operen en la atmósfera verán reducida su velocidad en la fase final de cada turno en 1 punto. Todas aquellas unidades que operen en la atmósfera necesitarán emplear 2 puntos de impulsión para aumentar la velocidad en 1. Utiliza las reglas normales para reducir la velocidad de una unidad.

Como las naves de descenso esferoidales deben emplear sus impulsores para sustentarse, estabilizarse y controlar la velocidad, son impracticables para el combate atmosférico. Las naves de descenso esferoidales tiene una velocidad máxima en la atmósfera de 2. Sin embargo, pueden «levitar» en un hexágono atmosférico simplemente apuntando en dirección opuesta, su parte delantera, de la superficie del planeta y reduciendo su velocidad a 0. La unidad deberá emplear 2 puntos de impulsión por turno para contrarrestar la gravedad y permanecer en el lugar. Mientras la nave de descenso se encuentre en suspensión, esta impulsión aplicada no aumentará la velocidad de la unidad.

Las naves de descenso aerodinámicas y las unidades de caza pueden operar a más alta velocidad en la atmósfera que las naves de descenso esferoidales, gracias a la utilización de sus alas y otras superficies sustentadoras que proporcionan los medios para el vuelo, además de la utilización de alerones, flaps y timones de dirección para poder maniobrar en la atmósfera. Estas naves aerodinámicas ven afectada su velocidad debido a la densidad atmosférica. A medida que la unidad se acerca a la superficie del planeta, la densidad atmosférica, y así el rozamiento, aumenta, mientras que la máxima velocidad posible disminuye. La tabla que sigue a continuación muestra la velocidad máxima segura en la atmósfera para cada altitud por encima de la superficie del planeta (cada fila de hexágonos del mapa).

Si una nave excede la impulsión segura para la altitud a la que se encuentra, por cada punto en que exceda sobre la impulsión segura sufrirá automáticamente 5 puntos de daño en su blindaje delantero. Los cazas y las naves de descenso aerodinámicas no pueden levitar: si la velocidad de un caza o nave de descenso aerodinámica desciende a 0, la gravedad afecta inmediatamente a la unidad tal como se describe más adelante (ver **Gravedad.**)

Las unidades pueden entrar en hexágonos de tierra del mismo modo que en uno atmosférico.

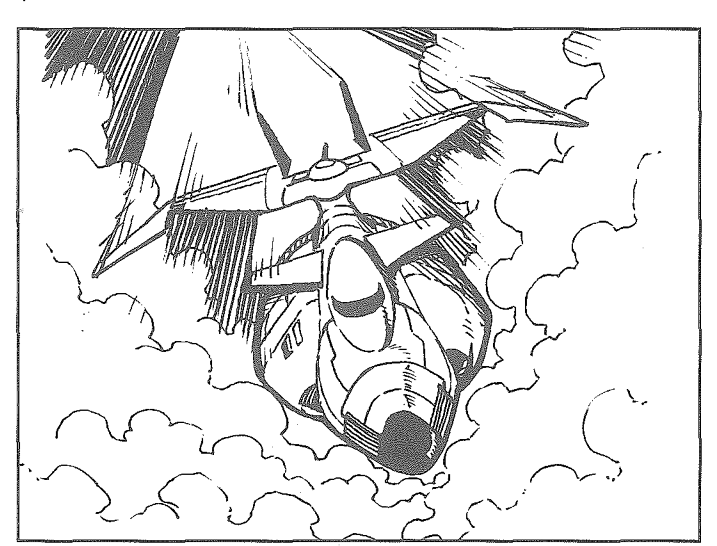


TABLA DE MÁXIMA VELOCIDAD ATMOSFÉRICA

Localización en el mapa	Altitud (en kilómetros)	Puntos de impulsión (velocidad)
Interfacial	90-107	15 (16.200 k/h)
Fila 4	72-89	12 (12.960 k/h)
Fila 3	54-71	9 (9.720 k/h)
Fila 2	36-53	6 (6.480 k/h)
Fila 1	18-35	3 (3.240 k/h)
Superficie	0-17	2 (2.160 k/h)

Una nave en la atmósfera debe llevar a cabo un chequeo de control en cada turno que sufra daños. Utiliza un número objetivo de 6 y aplica todos los modificadores normales aplicables (ver **Chequeos de control**, pág. 12 en el capítulo **Movimiento.**) Cuando corresponda, también deben aplicarse cualquiera de los siguientes modificadores al número objetivo:

Por 5 puntos de daños críticos	+1
Si la unidad es una nave de descenso esferoidal	+1
Si la unidad es una nave de descenso aerodinámica	0
Si la unidad está compuesta por cazas	–1

Una unidad fuera de control en la atmósfera, pierde automáticamente 1 nivel de altitud por cada turno que se encuentre fuera de control (ver más arriba), y se estrella si entra (o está) en un hexágono de superficie.

Los interceptadores atmosféricos (por ejemplo, el caza *MechBuster*) sólo puede operar en hexágonos de superficie y en las dos filas de hexágono superiores a la superficie. Las naves a reacción, tal como el *Karnov* UR de transporte, sólo pueden operar en los hexágonos de superficie y en la primera fila de hexágonos por encima de la superficie. Estas naves convencionales pueden levitar utilizando las mismas reglas que las naves de descenso esferoidales, y pueden virar por la mitad del coste normal en puntos de impulsión.

Gravedad

La gravedad influye en la posición de cualquier unidad a velocidad cero situada en el mismo mapa que la superficie del planeta. En la fase final, desplaza a cualquier unidad con velocidad 0 que se encuentre en el mismo mapa que la superficie planetaria, a una fila de hexágonos más cercana a esta. Si hay dos hexágonos posibles en los que una unidad pueden mover para representar los efectos de la gravedad, el jugador que controla la unidad escoge en qué hexágono la unidad termina el turno. Las naves que se desplacen de esta forma al hexágono y entren en el hexágono de zona interfacial deben realizar un chequeo de control para la reentrada. La gravedad no influirá sobre las unidades situadas en la zona interfacial, o en la atmósfera o en hexágonos de superficie a menos que esas unidades tengan una velocidad de 0. Una unidad situada en un hexágono de superficie con una velocidad de 0 debe aterrizar, levitar o estrellarse.

Combate

Los conflictos efectuados dentro de la atmósfera de un planeta utilizan reglas adicionales para simular los efectos restrictivos de la atmósfera. La distorsión atmosférica, las nubes y el viento reducen drásticamente los alcances de las armas de los cazas y las naves de descenso. Para representar esta reducción del alcance, cada hexágono de atmósfera cuenta como 4 hexágonos de alcance, reduciendo el alcance máximo de cualquier enfrentamiento a 5 hexágonos. Trata cualquier hexágono que caiga sobre el lindero entre alcances como el alcance más largo. Esto significa

que el corto alcance se encuentra en el mismo hexágono o 1 hexágono más allá del atacante, el medio alcance se encuentra a 2 o 3 hexágonos del atacante y el largo alcance se sitúa entre 4 o 5 hexágonos desde el atacante.

El combate en la zona interfacial espacio/atmósfera es similar al combate en la atmósfera. La distorsión atmosférica en la zona interfacial también reduce los alcances efectivos de las armas: cada hexágono de zona interfacial cuenta como 2 hexágonos para la determinación del alcance. La fila de hexágonos interfaciales también actúa como barrera entre el espacio y la atmósfera. Las barquillas de armamento normales pueden disparar a, pero no a través de, un hexágono interfacial. Las unidades situadas en un hexágono interfacial pueden disparar a unidades situadas en el espacio y en la atmósfera, como también pueden ser atacadas por estas; pero una unidad situada en el espacio no puede disparar contra otra en la atmósfera, a su vez, una unidad situada en la atmósfera no puede atacar otra en el espacio.

Sólo los factores de tiro capitales de los acorazados pueden pasar a través de la zona interfacial, y por lo tanto estas barquillas de armamento pueden atacar a las naves de descenso situadas en la atmósfera o bombardear objetivos terrestres. La **Bombardeo Órbita-superficie**, página 39, contiene más información sobre el disparo espacio-superficie.

TERRENO

Cualquier unidad de **BattleSpace** que termina su movimiento en un hexágono de terreno puede atacar a unidades de **BattleTech** sobre uno de los mapas que representa la sustitución del hexágono de superficie.

Las reglas dadas aquí para atacar objetivos sobre la superficie son algo abstractas, por lo que los jugadores pueden preferir utilizar las reglas de **AeroBattle**, página 80 para simular situaciones más realistas en mayor detalle (tal como pasadas de ametrallamiento o bombardeos). Como un turno de **BattleSpace** dura 60 segundos y uno de **BattleTech** tiene una duración de 10 segundos, un turno de **BattleSpace** tiene lugar una vez cada seis turnos de **BattleTech.** Cada seis turnos de **BattleTech,** el movimiento, combate y fase final de **BattleTech** y **BattleSpace** coincidirán. La iniciativa de **BattleSpace** y las fases de movimiento tienen lugar separadamente respecto de las de **BattleTech**. En la fase de combate de **BattleSpace**, cualquier unidad de **BattleSpace** en un hexágono de superficie puede atacar a unidades de **BattleTech** sobre un mapa apropiado de **BattleTech**.

Ataques al suelo

Una unidad de cazas puede atacar un objetivo terrestre por cada caza que integre la unidad (cada fila de casillas de blindaje sin tachar). Los cazas individuales pueden tomar como objetivo la misma unidad terrestre, pero deben realizarse diferentes tiradas de ataque para determinar si cada caza consigue impactar al objetivo. Las naves de descenso situadas en un hexágono terrestre utilizan las reglas normales para objetivos múltiples, y pueden dividir sus disparos entre tantos objetivos como factores de tiro tenga. Para determinar la línea de visión, debe suponerse que cualquier unidad que ataque a objetivos sobre el terreno está en el centro del tablero de **BattleTech** (el Hexágono 0808). Esto no afecta a los objetivos que las unidades de caza pueden atacar, pero proporciona una referencia para determinar el ángulo de ataque y la posición de los ángulos de disparo de las naves de descenso. El jugador que controla la nave de descenso escoge el encaramiento de la misma, que puede ser cualquiera de los seis lados de hexágono.

Tira 2D6 por cada objetivo contra una tirada básica para impactar de 6. Modifica la tirada para impactar debido a los daños sufridos por la nave atacante, por utilizar más impulsión que la segura, y por el terreno en que se encuentra la unidad (ver la Tabla de Modificadores a las armas de Fuego, pág. 37 del **BattleTech Compendium**). El terreno interpuesto no proporciona protección, ya que las naves de **BattleSpace** podrían disparar por encima del terreno. Resuelve los ataques contra objetivos en hexágono de agua profundidad 1 o en la superficie normalmente. Las unidades de **BattleSpace** no pueden atacar a las unidades sumergidas a profundidad 2 o más.



Todo los ataques de **BattleSpace** contra objetivos en el suelo se consideran a corto alcance. Un impacto con éxito infligirá un número de puntos de daño igual a los factores de tiro que impactan en la unidad, multiplicados por 10. Aplica el daño en grupos de 5 puntos como si el ataque procediese del hexágono 0808 (para determinar la localización del impacto). Utiliza la Tabla de Localización de impactos y puñetazos en el BattleMech, página 39 y 46 del **BattleTech Compendium**, para determinar las localizaciones dañadas. El factor de tiro de ataque al suelo de cada caza aparece bajo la sección de velocidad al pie de cada hoja de control del caza.

Las unidades de **BattleSpace** pueden atacar edificios utilizando una tirada para impactar de 4. Un impacto con éxito causa una cantidad de daños al edificio igual a los factores de tiro que impactan en el edificio multiplicados por 10.

Las unidades terrestres pueden disparar contra cualquier unidad de **BattleSpace** que realicen ataques contra el mapa de **BattleTech** utilizando cualquier arma con un alcance de 6 o más. Independientemente del arma disparada, la tirada para impactar de una unidad terrestre que dispare contra una unidad de **BattleSpace** es de 10. Reduce esta tirada para impactar en 1 por cada nivel de la habilidad de disparo por debajo de 4, y auméntala en 1 por cada nivel de habilidad de disparo por encima de 4 (por **BattleTech**). Por ejemplo, un piloto con una habilidad de disparo de 3 tendrá una tirada para impactar de 9 para devolver el fuego, mientras que un piloto con una habilidad de disparo de 6 utilizará una tirada para

impactar de 12 para devolver el fuego. Suma todos los daños causados a cada una de las unidades de **BattleSpace**, y divide por 10. Aplica el total de puntos de daño a la parte delantera de la unidad.

Las unidades terrestres sólo pueden atacar a las unidades de **BattleSpace** durante la fase de combate combinado **BattleTech/BattleSpace** (cada sexto turno). El ataque de una unidad de **BattleTech** que dispara contra una unidad de **BattleSpace** de unidad durante cualquier otro turno de **BattleTech** no tiene efecto alguno.

ASTEROIDES

Muchas batallas no ocurren en el espacio vacío, sino que se desarrollan en o cerca de un campo de asteroides. Estos extensos conjuntos de enormes rocas pueden ser tanto un beneficio como una maldición en el combate espacial. La mayoría de naves de descenso y de salto crean un campo magnético artificial para desviar partículas de polvo y obstáculos del tamaño de un grano de arena, e incorporan una serie de pequeñas armas (normalmente láseres o CPPs) diseñadas especialmente para destruir cascotes del tamaño de un guijarro. Sin embargo, cualquier nave que viaje por el espacio debe rodear cualquier obstáculo de gran tamaño (cualquier objeto más grande que 1 metro cúbico).

Una unidad puede volar a través de un hexágono ocupado por un asteroide, pero cualquier unidad que lo haga corre el riesgo de una colisión. Para determinar si la unidad choca con el asteroide, lleva a cabo un chequeo de control contra un número objetivo de 6. Aplica los modificadores normales al número objetivo debidos a los daños de la unidad o por utilizar más impulsión que la de seguridad. Una tirada sin éxito (un resultado menor que el número objetivo modificado) significa que la nave y el asteroide chocan; aplica 1D6 x 10 puntos de daño al blindaje delantero de la unidad. Una tirada con éxito significa que la unidad evita la colisión. Los asteroides no sufren efectos adversos en una colisión.

Las unidades pueden finalizar la fase de movimiento en el mismo hexágono que un asteroide. Hacer esto tiene sus ventajas y desventajas: ni la unidad que ocupa el hexágono ni las demás unidades pueden trazar una línea de visión a través de un hexágono que contenga asteroides. Si bien el hecho de estar en un hexágono con asteroides impide que otras unidades puedan atacar, a su vez la unidad que comparte el hexágono tampoco puede realizar ningún ataque.

TRANSBORDADORES

El transbordador representa la fase intermedia entre cazas y naves de descenso. Aunque sólo ligeramente más pesados que los cazas medios, el transbordador puede llevar una sustancial carga de materiales o pasajeros. La mayoría de los transbordadores son aerodinámicos y equipados idealmente para servir a navíos o estaciones en órbita, ahorrando el gasto de utilizar enormes naves de descenso para pequeñas tareas. Muchas naves de descenso y salto llevan transbordadores a bordo para transferir cargas entre navíos, evitando así los relativos peligros del acoplamiento. Transportados en el mismo tipo de bodegas que los cazas, los transbordadores utilizan las mismas reglas que los cazas para maniobrar, ser lanzados y recuperados. Cada ficha de transbordador representa un único transbordador.

SISTEMAS DE SALIDA DE EMERGENCIA

La mayoría de las embarcaciones de tamaño igual o superior a las naves de descenso llevan pequeñas naves para usar en evacuaciones de emergencia; por ejemplo, si las naves se encuentran en inminente peligro de destrucción. Hay dos grupos distintos de naves. Las cápsulas de emergencia son pequeñas naves en forma de lágrima, con limitada capacidad de maniobra y diseñadas para mantener a cuatro personas (seis apretados) entre 12 y 20 días. Los botes salvavidas son más grandes que las cápsulas de emergencia, pero no pueden maniobrar. Aunque diseñados para acomodar sólo a 6 personas, los botes salvavidas llevan suministros suficientes para proporcionar soporte vital durante 24-30 días.

Cuando una unidad lance cápsulas de emergencia y botes salvavidas, pon un número apropiado (ver la hoja de control de la unidad) de fichas de cápsulas de emergencia y botes salvavidas (1 ficha por cada 10 cápsulas o botes) sobre el mapa en el hexágono de la unidad de lanzamiento. Los botes salvavidas flotarán en la misma dirección y a la misma velocidad que llevaba la unidad de lanzamiento. Las cápsulas de emergencia serán lanzadas con el mismo encaramiento y velocidad que la unidad de lanzamiento, pero puede cambiar de velocidad y dirección. Las cápsulas de emergencia tienen una impulsión segura y máxima de 4. Las cápsulas tienen combustible suficiente para emplear un total de 9 puntos de impulsión.

Cualquier barquilla de armamento normal puede disparar sobre los botes salvavidas y las cápsulas de emergencia. Su poca (o inexistente) movilidad los hace blancos fáciles. Cualquier unidad que ataque a una unidad de botes salvavidas reduce la tirada para impactar en 2, y las unidades que ataquen a las unidades de cápsulas de emergencia reducen la tirada para impactar en 1. Tanto los botes salvavidas como las cápsulas de emergencia tienen 1 punto de blindaje por cada cinco cápsulas (o fracción de cinco) existentes en la unidad. Una vez tachadas todas las casillas de blindaje de una unidad de botes salvavidas o cápsulas de emergencia significa que la unidad queda destruida. Las unidades de cápsulas

de emergencia pueden maniobrar como si se tratasen de una unidad de caza. Ver **Lanzamiento/recuperación de naves pequeñas**, página 50, para obtener información sobre la recuperación de las cápsulas de emergencia y botes salvavidas. Ver también **Operaciones atmosféricas**, página 32.

REGLAS AVANZADAS PARA LAS ARMAS DE DEFENSA PRÓXIMA

El alcance limitado de las armas de defensa próxima (ametralladoras, lanzallamas, y láseres ligeros) las hace casi inútiles en el papel ofensivo. Sin embargo, estas armas pueden enfrentarse y destruir a los misiles que se acercan a la nave y ayudar en la defensa de la unidad. Las armas de defensa próxima no pueden destruir los proyectiles de los cañones automáticos o del rifle Gauss, puesto que estos proyectiles viajan demasiado rápidamente para que puedan ser seguidos por la computadora de tiro.

Si una unidad utiliza sus armas de defensa próxima de forma defensiva, el jugador puede restar la mitad de los factores de tiro de las armas de defensa próxima de todos los ataques de misiles enemigos, que pasen a través de un hexágono dentro del ángulo de disparo de las armas de defensa próxima. Este valor representa los misiles que las armas de defensa próxima podrán destruir antes de que impacten. Las armas de defensa próxima también pueden proteger a otras unidades que no sean la que dispara las armas. Si un ataque con misiles pasa a lo largo de la línea entre dos ángulos de disparo de las armas de defensa próxima, ambos ángulos de disparo pueden abrir fuego. Una barquilla de armas de defensa próxima utilizada en un ataque no puede ser utilizada para defender a una unidad en el mismo turno.

NAVES DE DESCENSO ACOPLADAS

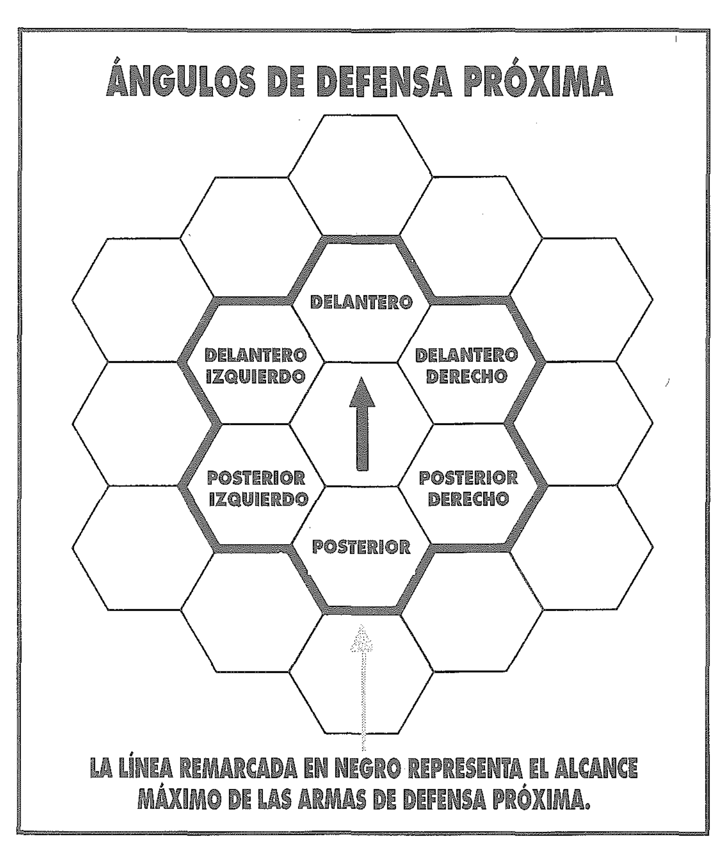
Una nave de descenso acoplada a una nave de salto, nave de guerra, o estación espacial puede continuar disparando contra cualquier unidad atacante. Trata cualquier nave de descenso acoplada como si se encontrase en el mismo hexágono que la nave de transporte y con la misma orientación, es decir, la parte delantera de la nave apunta en la misma dirección que el de la nave de salto. Sin embargo, como la nave de descenso se encuentra tan cerca del transporte (o de la estación), no puede utilizar ninguna de las armas que disparan directamente desde el ángulo de disparo posterior. Los ataques llevados a cabo contra naves de salto, naves de guerra, o estaciones espaciales que llevan acopladas naves de descenso, puede llegar a dañar a la unidad acoplada. Los ataques realizados contra estaciones espaciales que tienen acopladas naves de salto o naves de guerra pueden impactar al buque acoplado. Para determinar si el ataque daña o no a la nave amarada, tira 1D6. Con un resultado de 1, el ataque impacta en la nave acoplada. Si la nave de salto o la estación espacial tiene más de una unidad acoplada, determina aleatoriamente la unidad impactada. Utiliza las reglas normales para determinar el lado dañado. (Ver **Cómo aplicar los daños,** página 18 en el capítulo **Combate**.)

ABORDAJES

La táctica naval de abordar una embarcación enemiga es tan vieja como la contienda naval en sí misma. Incluso en el siglo XXXI, el abordaje es la única manera efectiva de tomar el control de una embarcación enemiga en lugar de destruirla. La mayoría de las naves de descenso y naves de salto lleva personal especialmente entrenado para tales operaciones. En las naves de descenso y naves de salto civiles, el personal de seguridad asignado para proporcionar un mínimo nivel de defensa también ha sido entrenado en los procedimientos del abordaje. En las naves de descenso y de salto militares, los marines entrenados tanto para atacar como para defender sirven para el papel de personal de seguridad. Para facilidades de referencia, este reglamento utilizará el termino «marines» para hacer referencia a cualquier personal entrenado para combatir en condiciones de gravedad cero a bordo de una nave espacial.

La primera fase en cualquier intento de abordaje requiere que el atacante iguale su velocidad y rumbo con el del defensor, es entonces cuando lanzan a los marines utilizando una nave de asalto/transbordador, o bien la nave del atacante se acopla con el objetivo. El acoplamiento es generalmente una maniobra muy difícil y peligrosa de intentar con una embarcación hostil. Pocos capitanes se arriesgarán a realizar esta maniobra. Para acoplarse a una nave hostil, la nave atacante debe primeramente dejar incapacitado al defensor (es decir, dejarle sin impulsión), o el objetivo podría maniobrar e impedir indefinidamente el acoplamiento. Incluso una diferencia en la velocidad de unos pocos metros por segundo puede llegar a ser un problema importante para el acoplamiento de la embarcación. Debido a eso, los asaltos con acoplamiento sólo se dan en raras ocasiones, prácticamente queda restringido a los abordajes contra las naves de salto (que tienden a rendirse si se les da la opción), o las estaciones espaciales (incapaces de huir), o a naves de descenso y de guerra que hayan quedado incapacitadas. La mayoría de las acciones militares de abordaje utilizan naves de asalto para desembarcar tropas en el casco o en las esclusas neumáticas de las naves defensoras.

La mayoría de las naves de asalto son transbordadores transformados en transportes de tropas y armas. Cualquier transbordador puede operar como una nave de asalto, pudiendo transportar cinco marines en



traje de vacío o un marine (o elemental) en armadura de combate por cada espacio de carga de una tonelada. Añadir un modificador de +2 a cualquier tirada para impactar contra la nave de asalto para representar las maniobras erráticas que la nave debe realizar para evitar ser impactado. Para desplegar marines contra un objetivo activo (no incapacitado), las naves de asalto deberán maniobrar para finalizar la fase de movimiento en el mismo hexágono que objetivo, con el mismo rumbo y velocidad. La nave de asalto intentará aferrar arpeos al objetivo, si tienen éxito, puede empezar a desplegar las fuerzas para abordar el objetivo. Tira 2D6 contra un número objetivo de 8 para determinar si ha conseguido aferrarse con éxito. Un resultado con éxito significa que la nave consigue aferrarse con éxito al objetivo.

Para determinar el resultado de un abordaje, establece la relación entre atacantes y defensores. Los puntos de marines se asignan a cada persona que esté en la embarcación, proporcionando un valor que representa a las fuerzas atacantes y defensoras. La tabla siguiente enumera los valores de puntos de marines del diverso personal.

Suma los puntos de marines de cada bando y determina la proporción entre atacantes y defensores. Tras determinar la relación, tira 2D6 y cruza el resultado con la proporción en la Tabla de Resultados de los abordajes, página 40. Es poco probable que la relación sea exactamente igual a las de la tabla, por ello debe utilizarse la columna de la relación más próxima y que siempre beneficie al defensor.

TABLA DE PUNTOS DE MARINES

Personal	Puntos de marines (cada uno)
Elemental de los clanes con armadura de combate	5
Marine de la Esfera Interior con armadura de combate	4
Elemental de los clanes (sin blindaje)	2
Marine	1
Tripulación no combatiente de la nave/pilotos de cazas	0,25
Otro personal de servicio (por ejemplo, MechWarriors/Infantería)	0,25
Civiles	1

El número a la izquierda de la barra en cada columna es el porcentaje de la fuerza total del defensor que debe ser sustraída de la fuerza del atacante como resultado de un ataque con éxito. El número a la derecha de la barra indica el porcentaje de la fuerza total del atacante que debe ser sustraída de la fuerza del defensor. Redondea hacia arriba los resultados de 0,5 y superiores. Si aparece un resultado de E (eliminado) a la izquierda de la barra, elimina a la fuerza atacante. Si el resultado de E aparece a la derecha de la barra, elimina las fuerzas defensoras. Puede aparecer una letra adicional entre paréntesis siguiendo a algunos resultados. Interprétalos como se indica a continuación:

R = Atacante repelido. La fuerza atacante dobla cualquier baja sufrida durante este turno. Si el defensor quiere, puede tomar la iniciativa y pasar a la ofensiva, contraabordando a la nave de descenso o a las naves de ataque.

P = Control parcial. La fuerza atacante ha tomado el control de gran parte de la nave, y los defensores deben sufrir todos los daños indicados hasta que un resultado de R ocurra o hasta que eliminen a los atacantes.

Hasta que no ocurra un resultado de P, la fuerza defensora sólo sufrirá la mitad de los daños indicados. Cuando los puntos de marines totales de defensores se reduzcan a 0 (o el defensor decide rendirse) el atacante captura la nave, y gana el control de todos los sistemas. Si ocurre un resultado de R, o el total de los puntos de marines del atacante se ven reducidos a 0, el abordaje fracasa.

El abordaje también puede ser solucionado utilizando el reglamento de **BattleTroops** o **MechWarrior, Segunda versión.**

Un jugador envía una unidad que totaliza 50 puntos de marines para abordar a una nave de descensa defendido por una tripulación que totaliza 20 puntos de marines. La relación atacante-defensor es 2,5:1, redondeado (en favor del defensor) queda 2:1. El jugador tira 2D6 obteniendo un resultado de 8, esto proporciona un resultado del abordaje de 35/55. Los atacantes pierden una cantidad de puntos de marines igual a un 35 por ciento de la fuerza de los defensores (7 puntos de marines de coste de personal). Los defensores pierden un número de puntos de marines igual a un 55 por ciento de las fuerzas del atacante (27 puntos de marines). Sin embargo, como no ha habido ningún resultado de P, la fuerza defensora sólo perderá la mitad de las bajas, perdiendo 13 puntos de marines de coste de personal. Ahora, 7 puntos de marines de tropas se enfrentan a 43 (una relación mayor que 3:1). El jugador tira 2D6, y los atacantes consiguen el desafortunado resultado de 3. Los atacantes sufren un 50 por ciento de la fuerza del defensor (4 puntos) pero el defensor pierde 13 puntos (reducido a 6 por la falta de un resultado de P). Un hombre sobrevive. La proporción es ahora de 39:1, y el único superviviente se rinde.

ESCOMBRO

Cuando cualquier nave a excepción de un caza es destruida, reemplaza la ficha de la unidad por una de escombro. El escombro tiene la misma velocidad y rumbo que la unidad destruida. Las unidades cuyas líneas de visión de un ataque pasen por un hexágono que contiene una ficha de escombro deben añadir un +1 a la tirada para impactar para estos ataques. Este modificador es acumulativo para cada ficha de escombro a través del cual pase la línea de visión.

TROPAS DE DESCENSO

Los BattleMechs pueden abandonar una nave de descenso mientras la nave mantiene una de la tres posiciones siguientes: sobre el terreno, a alta altitud, o en el espacio. La infantería equipada con armadura de combate puede abandonar la nave de descenso en la atmósfera o sobre el terreno.

Los BattleMechs y las unidades con armadura de combate que desembarcan de un nave de descenso a gran altitud descenderán bajo la influencia de la gravedad, descendiendo 1 hexágono por turno. Los BattleMechs con capacidad de salto y la infantería con armadura de combate utilizarán sus impulsores incorporados para controlar el descenso.

Los BattleMechs que carecen de retrorreactores están equipados con unos equipos especiales de impulsores que les permiten aterrizar sin problemas.

Los cazas o las naves de descenso puede atacar a las unidades de 'Mechs o de infantería con armadura de combate que estén descendiendo. Se aplican todas las reglas normales de combate. Para determinar el daño que afecta la unidad descendente, multiplica por 10 el número de factores de tiro que impacten en el objetivo. Divide este daño en grupos de 5 puntos y aplícalo a la unidad utilizando las reglas de **BattleTech**. Todos los 'Mechs que están descendiendo sufrirán los daños recibidos en sus espaldas.

Cuando una unidad de descenso alcanza la fila de hexágonos de superficie en el mapa de **BattleSpace**, el jugador que la controla, designa un hexágono de aterrizaje en el tablero de **BattleTech** sobre el que tomará superficie. El jugador tira 2D6 contra un número objetivo de 4 para determinar si el aterrizaje tuvo éxito. Modifica el número objetivo según los siguientes daños:

Por impacto crítico en giroscopio	+4
Por impacto en la cabeza	+2
Por 10 puntos de daño recibidos durante el descenso	+1
Por actuador pierna dañado	+1
Por impacto crítico en cadera	+2
Pierna perdida (ignora los modificadores cadera/actuador)	+5
Piloto inconsciente	+5

Los modificadores arriba indicados son acumulativos. Si el resultado de la tirada del dado es igual o superior al número objetivo modificado, el aterrizaje tiene éxito. Cualquier otro resultado es un fracaso.

Si el aterrizaje fracasa, halla la diferencia entre el número objetivo y el resultado de la tirada de dados. El 'Mech o la infantería con armadura de combate sufrirán daños por valor de su tonelaje dividido por 10 (redondear hacia arriba) por cada punto de diferencia en el chequeo fracasado. Un resultado de fracaso que nos da una diferencia mayor que 7, significa que la unidad queda destruida automáticamente. Un aterrizaje fracasado puede significar también que la unidad no toma tierra en el lugar designado como objetivo del aterrizaje. La unidad puede «dispersarse» 1D6 hexágonos por cada punto en que el resultado caiga por debajo del número objetivo. Si el chequeo fracasa por 5 o más, la unidad perderá su lugar de aterrizaje en 1D6 x (el número de puntos de fracaso mayor que 4) tableros. Las unidades con armadura de combate sufrirán 5 puntos de daño por cada nivel de elevación caído.

Las unidades de BattleMechs pueden lanzarse también desde una nave de descenso situada en el espacio, tras ser envueltos por una cápsula cerámica especial que los protege durante la reentrada en la atmósfera. La cápsula no proporciona medio alguno para poder controlar el vuelo, por lo que caerán hacia la superficie del planeta bajo la influencia de la gravedad. (Ver **Gravedad,** pág. 33.) Tras alcanzar la zona interfacial espacio/atmósfera, el jugador lleva a cabo un chequeo de control contra un número objetivo de 8. Si el resultado es igual o mayor que 8, el 'Mech sobrevive a la reentrada, se desprende la cápsula y empieza a descender hacia la superficie del planeta como se ha descrito anteriormente.

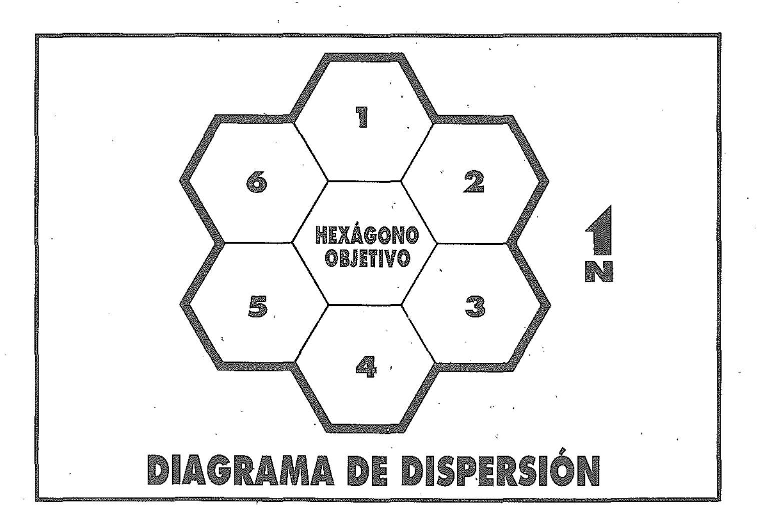


DIAGRAMA DE DISPERSIÓN

ATAQUES CONTRA LA VELA DE SALTO

La vela colectora de energía utilizada por la mayoría de las naves de salto (de combate o de otro tipo) para reunir la energía necesaria y poder saltar al hiperespacio, es uno de los objetivos principales en los ataques. El inmenso tamaño de la vela, y el hecho de que la nave de salto debe permanecer estacionaria cuando la vela se despliega, hace que un ataque contra la vela de salto sea la forma más fácil de evitar que la nave de salto pueda escapar. Sin embargo, incluso una vela desplegada no impedirá que una nave de salto con un reactor K-F totalmente recargado pueda realizar un salto fuera del sistema.

Cuando un atacante dispara sobre una vela desplegada, reduce en 4 la tirada para impactar normal. Sin embargo, el tamaño y la fragilidad de la vela de salto limita la eficacia de las armas empleadas contra ella. Las cargas explosivas frecuentemente pasan de largo atravesando la vela porque la ojiva de combate no detona ante tan ligero contacto. Las armas de energía simplemente la queman causando hoyos. Como resultado, la máxima cantidad de daños que puede infligirse por un impacto con éxito es de 1 punto. Sin embargo, la integridad física de la mayoría de las velas de las naves de salto es baja, e incluso el menor de los daños causado a una vela hará que ésta se desgarre sola.

DISPARO SUPERFICIE-ESPACIO

Cuando ComStar abrió sus archivos históricos en el 3052, el resto de la Esfera Interior vio que algunos elementos del sistema de defensa superficie- espacio aún permanecían operacionales. Aunque severamente dañados durante los días finales de la campaña del general Kerensky para liberar a Terra de Amaris el Usurpador en el 2779, algunas armas de este formidable conjunto de armas superficie-espacio aún permanecen funcionales. ComStar decidió no revelar la localización de estos lanzamisiles, cañones de partícula, y baterías láser por temor de que estallase una guerra para controlarlas, pero amablemente cedieron los datos disponibles relatando la eficacia de estas armas.

Todavía existen tres principales tipos de armas superficie-espacio. Dos de estos sistemas pueden disparar contra naves de salto y naves de descenso, y el tercero puede disparar contra objetivos de cualquier tamaño, lo que permite a los SDE (sistemas de defensa espacial) disparar contra las unidades de cazas.

Los cañones de proyección de partícula y los láseres de tamaño naval son las armas antinaves de guerra, junto con baterías de MLA que sirven como armamento anticazas. La lenta velocidad de seguimiento de los láseres navales y CPPs limitan la capacidad de estas armas para disparar contra objetivos ágiles y pequeños, por lo que estas armas sólo pueden disparar contra objetivos del tamaño de una nave de descenso o mayor. Las baterías de misiles disparan una andanada de misiles que saturan el área del objetivo, un arma ideal para vérselas con los objetivos más pequeños. Las lanzadoras de misiles pueden ser disparadas contra cualquier unidad.

Cada base de SDE incorpora como mínimo un arma antinaves de guerra (láser o CPP) y de tres a diez baterías de misiles.

El diagrama del ángulo de disparo terrestre muestra el ángulo de disparo de las armas SDE basadas en el suelo. El alcance de todas las armas es de 20 hexágonos. Utiliza los modificadores normales para los efectos de la atmósfera.

El armamento de una base SDE puede disparar contra cualquier unidad situada en su ángulo de disparo. La tirada para impactar de estas armas es de 6.

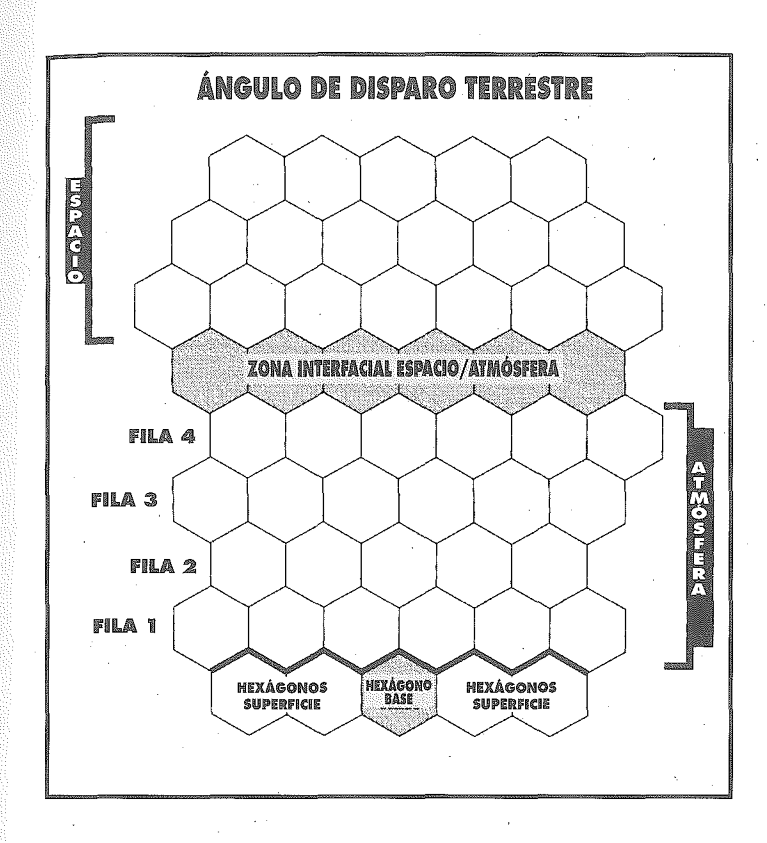


TABLA DE ARMAS DE LOS SDE

Arma	Daños (en factores de tiro)
CPP naval ligero	7 cada uno
CPP naval medio	9 cada uno
CPP naval pesado	15 cada uno
Láser naval ligero	4 cada uno
Láser naval medio	5 cada uno
Láser naval pesado	6 cada uno
Misiles	5 por batería

Si se ataca a una base SDE, debe tratarse como un ataque contra una base terrestre normal. (Ver **Operaciones Atmosféricas,** pág. 32.)

ARMAS DE DESTRUCCIÓN MASIVA

La feroz contienda descontrolada de la edad de la guerra se caracterizó por la gran cantidad de muertes entre tropas y población realizada en el sistema Tintavel por parte de los Capelenses y las fuerzas de la Liga de los Mundos Libres en el 2412, lo que impulsó a las Casas de la Esfera Interior a redactar reglas para «civilizar» la guerra. Conscientes de que ninguna de las Casas podría sobrevivir a la terrible destrucción, de vidas humanas y de las economías planetarias, debido a los continuos conflictos, los líderes de las Grandes Casas redactaron la Convención de Ares. La Convención prohibió la guerra en áreas altamente pobladas y prohibieron la destrucción militar de las economías civiles. Estos dos principios básicos por definición también prohibieron el bombardeo orbital de objetivos en la superficie y la utilización de armas nucleares. Todas las Casas de la Esfera Interior quedaron sujetas a estos preceptos de la Convención.

El 12 de mayo del 3050, el clan Jaguar de Humo sentenció un Juicio de Aniquilación contra Edo, una ciudad en el mundo Kuritense de Bahía Tortuga. Al día siguiente, el buque insignia de los Jaguares de Humo, el *Saber Cat* (un acorazado de la Clase *Texas*) realizó una serie de disparos y bombardeos sostenidos con láseres y misiles contra la ciudad, borrándola literalmente del mapa. Murieron más de un millón de personas. La mayoría de las modernas naves de guerra poseen una capacidad similar. A pesar de este incidente, los clanes generalmente descartan las armas de destrucción masiva. Su código guerrero honra a quienes derrotan a un enemigo o toma un objetivo con la menor pérdida posible de vidas y propiedades. Ellos particularmente evitan la utilización de armas nucleares porque aborrecen el daño genético que tales armas inevitablemente generan.

Los jugadores interesaron en explorar la utilización de tales armas de destrucción masiva en algún escenario correspondiente a la Primera o Segunda Guerra de Sucesión, pueden hacerlo aplicando las reglas que siguen a continuación. Sin embargo, ni las fuerzas de los clanes ni las de la Esfera Interior utilizan estas armas en las contiendas actuales: como escribió Theodore Kurita en su libro *Tácticas modernas*, publicado en el 3036, «[el uso de armas de destrucción masiva] no es ético ni para los vagos patrones de cualquier definición militar del bien y el mal». Su uso destruirá completamente cualquier parecido a un equilibrio de juego en una partida de **BattleSpace.**

BOMBARDEO ÓRBITA-SUPERFICIE

Una nave de guerra situada en una órbita cercana (justo sobre la zona interfacial espacio/atmósfera) puede disparar los factores de tiro de sus barquillas capitales contra objetivos de la superficie. Los 18 kilómetros del hexágono de superficie del mapa de **BattleSpace** (conteniendo el mapa de 1 kilómetro de **BattleTech**) debe encontrarse dentro del ángulo de disparo de las barquillas utilizadas y de su alcance (reducido por los efectos de la atmósfera). Designa un hexágono sobre el mapa de **BattleTech** como objetivo para el bombardeo, y tira 2D6 contra una tirada para impactar de 10. Si el resultado es igual o mayor que la tirada para impactar, el bombardeo cae justo directamente sobre el objetivo.

Si el resultado es menor que la tirada para impactar, el bombardeo se desvía de su punto de impacto. Tira 1D6 y consulta el diagrama de dispersión, página 38, para determinar la dirección en que se desvió el bombardeo.

Determina la distancia en hexágonos del desvío del bombardeo tirando 1D6 y multiplicando el resultado por la diferencia entre el resultado del chequeo de ataque obtenido y la tirada para impactar. Por ejemplo, si el resultado del chequeo de ataque fue un 6, se falló el impacto por una diferencia de 4 (10 — 6 = 4). El jugador tira 1D6 obteniendo un resultado de 4. El ataque se desvió 16 hexágonos del objetivo.

Tanto si el bombardeo cae sobre el hexágono objetivo como si no, la descarga causará daños sobre una extensa área. El daño causado por el bombardeo disminuye con la distancia del punto de impacto. En el punto de impacto, el daño infligido será igual al número de factores de tiro utilizados para el ataque multiplicados por 10. Por cada hexágono alejado del punto de impacto, debe reducirse el daño en 2 factores de tiro (20 puntos de daño de **BattleTech**). Para aplicar el daño causado a cualquier víctima en el área de descarga, utiliza el ángulo de ataque para aplicar los daños tomando como origen del ataque el hexágono de impacto. Los bosques

REGLAS OPCIONALES

TABLA DE RESULTADOS DE LOS ABORDAJES
Relación de atacantes a defensores

Resultado de los dados	menor que 1 a 3	1 a 3	1 a 2	2 a 3	1 a 1	3 a 2	2 a 1	3 a 1	mayor que 3 a 1
2	E/1(R)	E/1(R)	E/5(R)	E/10(R)	75/25(R)	70/25(R)	65/25(R)	60/25(R)	55/25(R)
3	E/3(R)	E/3(R)	E/7(R)	E/15(R)	70/30(R)	65/30	60/30	55/30	50/30
4	E/5(R)	E/5(R)	E/10(R)	65/20	65/35	60/35	55/35	50/35	45/35
5	E/7(R)	E/7	E/15	60/25	60/40	55/40	50/40	45/40	40/40
6	E/10	E/10	E/20	55/30	55/45	50/45	45/45	40/45	35/45
7	E/15	E/15	E /25	50/35	50/50	45/50	40/50	35/50	30/50
8	E/20	E/20	45/30	45/40	45/55	40/55	35/55	30/55	25/55
9	E/25	E/25	40/35	40/45	40/60	35/60	30/60	25/E(P)	20/E(P)
10	E/30	E/30	35/40	35/50	35/65	30/65(P)	25/E(P)	20/E(P)	15/E(P)
11	E/35	30/35	30/45(P)	30/55(P)	30/70(P)	25/E(P)	20/E(P)	15/E(P)	10/E(P)
12	30/40(P)	25/40(P)	25/50(P)	25/60(P)	25/75(P)	20/E(P)	15/E(P)	10/E(P)	5/E(P)

Los resultados vienen expresados como: % de la fuerza del defensor restada como bajas de la fuerza del atacante/% de la fuerza del atacante restada como bajas de la fuerza del defensor.

R = Atacante repelido. Las fuerzas atacantes doblan cualquier baja sufrida durante este turno. El defensor puede intentar contraabordar la nave del atacante. [Un resultado de R también da fin a los efectos de un resultado de (P), es decir, los defensores sólo sufrirán un 50 % de las bajas.
P = Los atacantes consiguen tomar el control parcial de la nave del defensor. Ahora los defensores sufren todas las bajas al completo.
E= Indica fuerza eliminada.
Hasta que no ocurra un resultado de (P), el defensor sólo sufrirá un 50 % de los bajas indicadas.

no proporcionan protección alguna contra este tipo de daños; pero si entre el hexágono donde se encuentra el objetivo y el hexágono de impacto se interpone un terreno de 2 niveles de elevación superior respecto de ambos hexágonos, entonces el terreno actúa como un escudo, evitando que la unidad «refugiada» tras él sufra daños. Una víctima situada en el hexágono de impacto sufrirá los daños como si hubiese sido golpeada por la espalda.

ARMAS NUCLEARES

Actualmente circulan determinados rumores sobre la utilización de un misil (nombre en código, Álamo) diseñado para liberar una cabeza nuclear de bajo rendimiento contra un objetivo en el espacio o en la superficie. A diferencia del Davy Crockett, antiguo misil basado en superficie de la Liga Estelar, los Álamos son transportados por los cazas en unos anclajes centrales. No existe constancia alguna de un misil tipo Álamo utilizado por alguna fuerza de la era de la Liga Estelar; por ello aún no está del todo claro si estas armas provienen de un reserva secreta de las FALE o son desarrollos recientes para responder a las naves de guerra de los clanes.

Cualquier intento de utilizar un Álamo requerirá que el caza que lo transporte entre en el hexágono del objetivo (sea en el espacio o en la superficie). El jugador lanzará 2D6 contra una tirada para impactar de 10. Si el resultado es igual o mayor que la tirada para impactar, el ataque tendrá éxito. Un ataque con éxito contra un objetivo en el espacio, automáticamente destruirá el objetivo, aunque el objetivo normalmente podría sobrevivir al daño causado. Los ataques contra un objetivo en la superficie con un misil Álamo utilizan las reglas de bombardeo espacio-superficie, con tres excepciones:

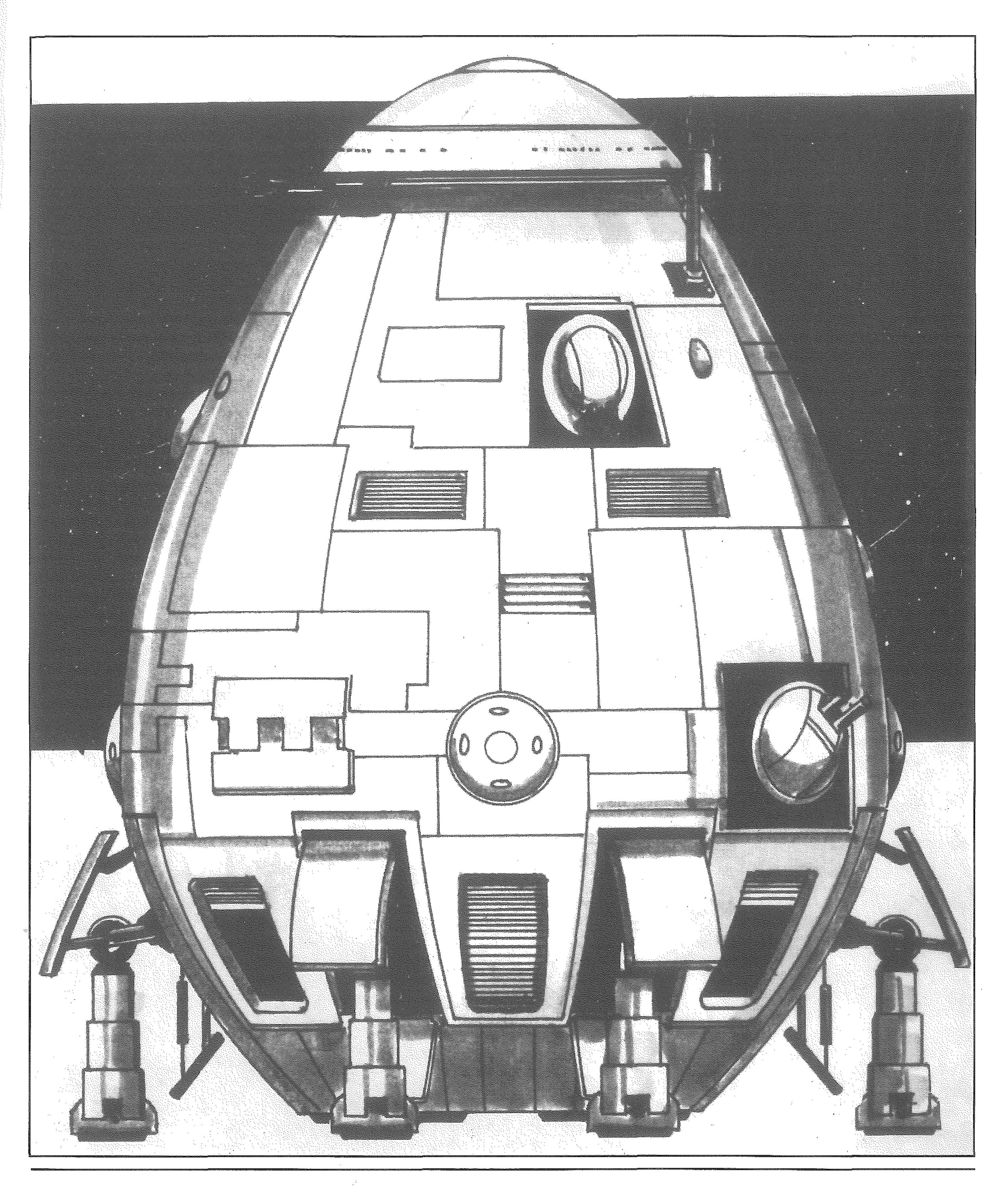
Ningún terreno puede proteger contra un arma atómica.

Quita cualquier característica de terreno (incluyendo colinas y lagos) o edificio dentro de un radio de 25 hexágonos del punto de impacto. Los edificios que se encuentren más allá del área de 25 hexágonos sufrirán daños normalmente.

Destruye automáticamente cualquier unidad de infantería que esté dentro de un radio de 50 hexágonos desde el punto de impacto. Las unidades con armadura de combate sufrirán los daños normalmente.

Los misiles Álamo tienen un factor de tiro de 100.





OPERACIONES EN CAMPAÑA

Los cuatro primeros capítulos de este libro proporcionan el reglamento para la simulación del combate espacial en el universo de **BattleTech**, y nos mostraron cómo integrar el combate espacial con el terrestre utilizando los reglamentos de **BattleTroops**, **MechWarrior, Segunda versión**, y **BattleTech**. El combate espacial involucra mucho más que el simple hecho de llegar al sistema, desplegar cazas, y lanzar tropas de descenso sobre la superficie del planeta. El líder de una campaña debe tener en consideración muchos más factores. Llegar al sistema requiere una cierta cantidad de tiempo y combustible, y al piloto de la nave le afecta la cantidad requerida de ambos factores. Además, determinados procedimientos restringen el éxito en la recuperación y lanzamiento de los cazas; mientras que la calidad y disponibilidad de la tropa y el mantenimiento del navío determinan la suavidad con la que una nave de descenso se posa sobre el planeta y desembarca a sus tropas. Este capítulo proporciona las reglas para determinar si todo lo anterior y mucho más se cumple, y de qué manera.

Las reglas para las operaciones de campaña de **BattleSpace** se expanden sobre las reglas básicas y opcionales de **BattleSpace**, proporcionando adiciones a las reglas de **MechWarrior, Segunda versión** y **BattleTroops.** Algunos elementos de las reglas suponen que las estadísticas de **MechWarrior, Segunda edición**, para el piloto de una nave. Si no se dispone de tales estadísticas, se supone que los niveles de la habilidad de disparo y la de pilotaje son de 4. Las reglas en este capítulo están dispuestas en el mismo orden con el que se lleva a cabo una campaña planetaria; las naves saltan al sistema, averiguando qué hay allí, se encuentran en el punto de reunión con el resto de sus fuerzas, combaten abriéndose camino hasta la superficie del planeta, lanzan y recuperan las tropas. Este capítulo también cubre las preocupaciones universales de una campaña en cuanto a transferencia de carga, mantenimiento, reparación y tripulación.

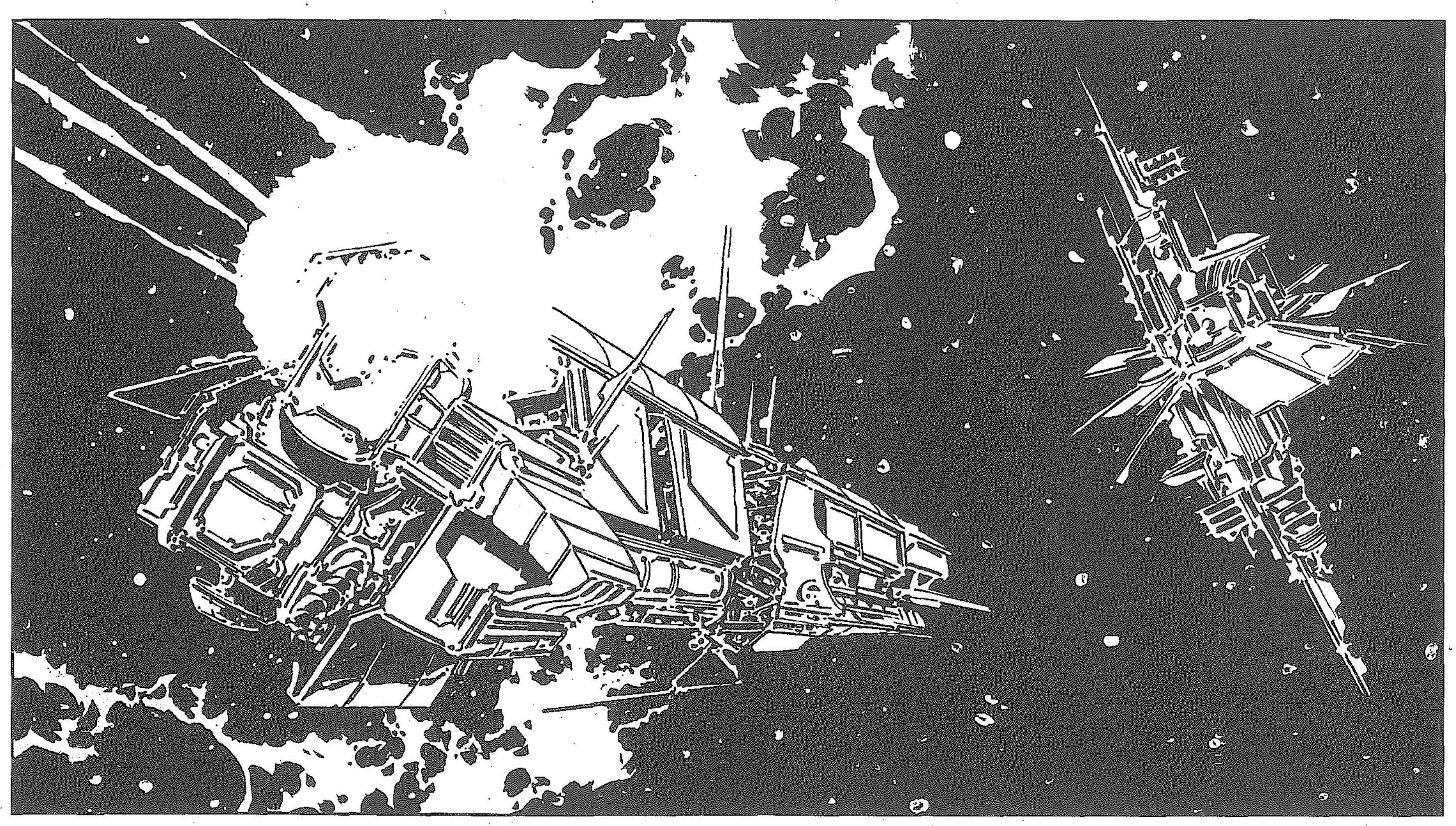
VIAJE HISPERESPACIAL

Las naves de salto viajan a través del hiperespacio gracias al reactor de salto Kearny-Fuchida. El reactor K-F actúa abriendo un agujero en el hiperespacio que la nave atraviesa desplazándose a otra localización racional (real) del espacio. Los principios de funcionamiento del reactor K-F se detallan en el capítulo de **Tecnología naval** del **BattleSpace fundamentos.** Una nave de salto puede desplazarse a una distancia de hasta 30 años luz por cada salto efectuado.

PUNTO DE SALTO

Para poder llevar a cabo un salto sin riesgos, una nave de salto debe estar libre de influencias gravitatorias, por lo que debe mantenerse a una distancia de seguridad de cualquier estrella y planeta del sistema. De hecho, todos los reactores Kearny-Fuchida se fabrican con un mecanismo de seguridad incorporado, a prueba de manipulaciones, que impide a una nave de salto llegar al sistema a una distancia más cercana que la determinada de seguridad respecto de la estrella principal. Los términos «punto de proximidad» o «punto de salto» hacen referencia a aquellos puntos desde los cuales una nave de salto puede saltar al hiperespacio sin riesgos. La distancia de seguridad mínima para una estrella varía considerablemente, dependiendo del tipo de estrella. La Tabla de Punto de proximidad muestra la distancia mínima de seguridad según el tipo de estrella.

Por ejemplo, el Sol es una estrella clase G2. Para determinar la dis-



OPERACIONES EN CAMPAÑA



TABLA DE PUNTO DE PROXIMIDAD

(Distancias en billones de kilómetros)

Tipo de estrella	Subtipo de estrella 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
M	0,18	0,16	0,15	0,13	0,12	0,11	0,10	0,09	0,08	0,07
K	0,55	0,49	0,43	0,39	0,34	0,31	0,28	0,25	0,22	0,20
G	1,99	1,74	1,52	1,33	1,16	1,02	0,90	0,79	0,70	0,62
F	8,80	7,51	6,43	5,51	4,74	4,08	3,52	3,04	2,64	2,29
A	48,59	40,51	33,85	28,36	23,82	20,06	19,63	14,32	12,15	10,32
B	347,84	282,07	229,40	187,12	153,06	125,56	103,29	85,20	70,47	58,44

tancia segura más cercana desde la estrella al punto de salto, deben cruzarse en la tabla la fila G con la columna 2. El resultado de la intersección es 1,52. Como la tabla está dada en billones de kilómetros, la distancia de salto segura más cercana se encuentra a una distancia de 1,52 billones de kilómetros del Sol.

Los puntos de salto más comúnmente utilizados, son el cenit y el nadir de un sistema gravitatorio, puntos situados a lo largo de la línea que atraviesa el centro gravitacional del sistema y que es perpendicular a su plano. Estos dos puntos se encuentran a la distancia segura mínima de salto partiendo de la estrella principal, y son las distancias con las que resulta más fácil realizar los cálculos de navegación.

Puntos pirata

Una nave de salto puede viajar a cualquier punto de un sistema estelar que se encuentre, como mínimo, a una distancia de la estrella principal igual a la dada en la Tabla de Punto de proximidad. A pesar de que el cenit y el nadir son los puntos más utilizados, especialmente para el tráfico civil, no son las únicas opciones existentes. Los puntos de salto alternativos forman una esfera alrededor de la estrella, aunque debe tenerse en cuenta que los campos gravitatorios de los grandes planetas pueden deformar dicha esfera. Un navegante hábil puede utilizar la información sobre un sistema planetario para calcular un punto de salto mucho más cercano al destino final que el cenit o nadir. Esto puede reducir enormemente el tiempo de tránsito y el consumo de combustible, a la vez que proporciona a los defensores menos tiempo de respuesta que si hubiesen llegado a un punto de salto normal. Por ejemplo, el tiempo de tránsito normal desde los puntos de salto cenit o nadir a Luthien, capital del Condominio Draconis, es de 8 días. Sin embargo, existe un punto pirata a sólo once horas del planeta.

Las fuerzas de intervención rápida, los invasores, los contrabandistas y los piratas, principalmente, utilizan estos puntos de salto no estándares, dándoles su apodo de puntos pirata. Utilizar los puntos no estándar de salto tienen dos desventajas importantes. La primera, los cálculos necesarios llevan mucho más tiempo porque hay muchos más factores a tener en cuenta que cuando se calcula el salto a un punto nadir o cenit.

La segunda: el casi infinito número de puntos piratas existentes, hacen muy improbable que otra nave pueda llegar a ese punto o simplemente cerca de él. Por lo tanto, ningún rescate llegará a tiempo de auxiliar a una nave, que sufriera un fallo en el reactor, en la mayoría de los puntos piratas.

DAÑOS POR EL CAMPO DEL SALTO

Cuando una nave de salto abre un agujero en el hiperespacio causa una gran tensión en todos los objetos cercanos. Estas tensiones de flujo pueden causar daños a una distancia de hasta 2.000 metros de la nave de salto, destruyendo a aquellos más cercanos. Los procedimientos normales de operación requieren que una nave de salto debe confirmar que todas las demás naves se encuentran a más de 2.000 metros antes de llevar a cabo el salto.

La Tabla de Daños por el campo del salto (más adelante) enumera el daño sufrido por los objetos o naves que ocupen el espacio a distintas distancias de una nave de salto entrando o saliendo de un sistema estelar. El daño se aplica de forma idéntica a todos los encaramientos de blindaje de la unidad. Debe tacharse una casilla de blindaje por cada punto de daño, y cualquier daño restante se aplicará a las casillas de daños críticos.

Cada uno de los cazas pertenecientes a una unidad sufre daños debido a la proximidad del campo de salto. El daño apropiado debe multiplicarse, según se refleja en la tabla, por el número de filas de blindaje que tenga aún la unidad.

Todos los individuos a bordo de las embarcaciones dañadas debido a la proximidad del campo de salto reciben heridas. Cada persona recibe un número de puntos de daño igual al daño de la nave multiplicado por 10.

CÓMO REALIZAR EL SALTO

Antes de que una nave de salto entre en el hiperespacio, la tripulación debe cumplir una serie de tareas. La primera es llevar a cabo los cálculos de navegación para el salto, introduciéndolos en el controlador del hiperpropulsor. Estos cálculos son muchos más sencillos cuando la nave salta a/o desde los puntos de salto nadir o cenit, lo que hace que el tiempo de cálculo sea más breve.

TABLA DE DAÑOS POR EL CAMPO DEL SALTO

Distancia desde el campo del salto (en metros)	Puntos de daño
Menos de 100	3D6
100-249	2D6
250-499	1D6
500-999	1D6/2 (redondear hacia arriba)
1.000-2.000	1D6/3 (redondear hacia arriba)
2.000 o +	Ninguno

Una vez el controlador del hiperpropulsor recibe los cálculos de navegación, el sistema inicia el programa de salto y se procede al calentamiento del hiperpropulsor K-F. En este momento, es imposible abortar el salto. En pocos minutos, el hiperpropulsor K-F (también llamado reactor K-F) está listo, empiezan a sonar sirenas de aviso por toda la nave. Pasados diez segundos, el campo K-F se expande alrededor de la nave y esta entra en el hiperespacio, es entonces (si todo va como se planeó) cuando se materializa en el punto objetivo. Si durante una partida de **BattleSpace** una nave de salto o de guerra entra en el hiperespacio, debe ser retirada del mapa durante la fase final.

Encuentra el tiempo exacto requerido para el salto utilizando la Tabla de Tiempos para el salto al hiperespacio que se muestra abajo. El tiempo mínimo para realizar los cálculos de navegación es de 10 minutos con una computadora y de 1 hora sin ella.

Daños en el Reactor K-F

Los daños sufridos por el reactor K-F pueden incrementar el tiempo requerido para el salto, o pueden hacer disminuir la probabilidad de realizar un salto con éxito. Existen cinco sistemas principales que pueden verse afectados por los daños.

Sistema de carga del hiperpropulsor: El daño al sistema de carga del hiperpropulsor no afecta el salto en sí mismo, pero afectará el tiempo requerido para recargar el hiperpropulsor K-F para poder realizar el salto. Por cada casilla tachada del sistema de carga, debe añadirse un 10 por ciento al tiempo de recarga.

Depósito de helio: El hiperpropulsor K-F utiliza helio líquido en sus sistemas de almacenamiento de energía. Tira 2D6 contra un número objetivo de 5, cuando se intente realizar un salto con un depósito de helio dañado. Se incrementará en 2 el número objetivo por cada casilla adicional de depósito tachada. Si el resultado es igual o mayor que el número objetivo, el salto tiene éxito. Si el chequeo falla, el reactor no recibe la energía necesaria y la nave se queda donde está.

El fallo causado por un depósito de helio dañado ocurre antes de que el hiperpropulsor reciba carga alguna, por lo que la nave podrá intentar otro salto tan pronto como todos los sistemas de salto se vuelven a fijar (una hora).

Iniciador de campo: Cualquier daño sufrido por el iniciador de campo puede impedir que el campo K-F se active adecuadamente. Un controlador del hiperpropulsor funcionando correctamente abortará automáticamente el salto si detecta un fallo en el iniciador. Si alguna casilla del iniciador de campo se encuentra tachada, deben lanzarse 2D6 contra un número objetivo de 8 cuando se intente llevar a cabo el salto. Si el resultado es de 8 o mayor, la nave efectúa el salto. Si el chequeo falla, el controlador aborta el salto y despilfarra un 10 por ciento de la carga del hi-perpropulsor. El piloto puede intentar el salto de nuevo tras recargar el reactor.

Bobina del hiperpropulsor: Cualquier daño sufrido por la bobina del hiperpropulsor, hará que el sistema generador del campo K-F cause, normalmente, el fracaso del salto. Si cualquier casilla de la bobina de salto se encuentra tachada, al intentar realizar un salto deben tirarse 2D6 contra un número objetivo de 9, modificado en un +1 por cada casilla tachada. Si el resultado es igual o mayor que el número objetivo, la nave salta sin peligro. Si el chequeo falla, el controlador del hiperpropulsor detecta un fallo en el campo K-F e impide que la nave entre en el hiperespacio. En esta situación la nave pierde toda su carga y la tripulación sufre los efectos físicos del viaje hiperespacial. (Ver más adelante.)

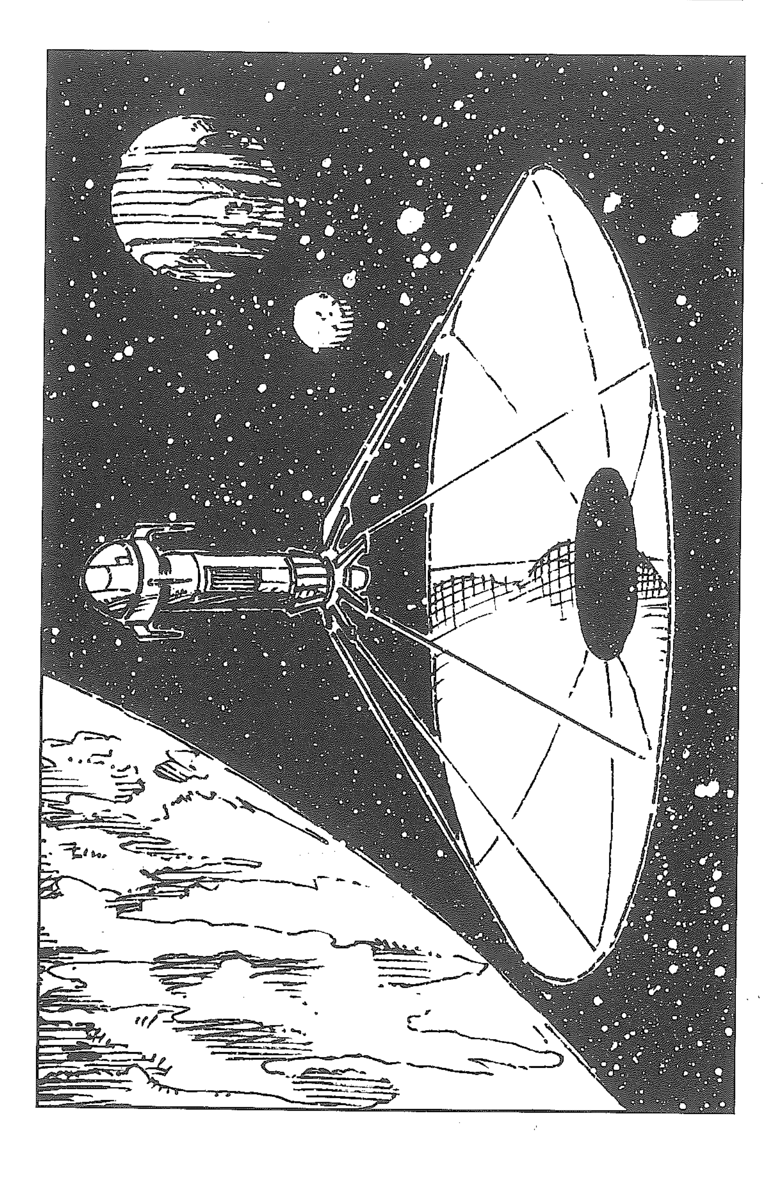
Controlador del hiperpropulsor: Los daños a este sistema, el «cerebro» de la embarcación, es quizá el tipo de daño más peligroso. Este sistema contiene todos los sistemas reguladores del hiperpropulsor, y por lo tanto controla la seguridad de la nave y la tripulación. Un daño en el controlador del hiperpropulsor crea la posibilidad de realizar un mal-salto. Cuando una nave con el controlador del hiperpropulsor dañado intente saltar, debe llevarse a cabo una tirada de 2D6 contra un número objetivo de 6, dicho número será modificado con un +1 adicional por cada casilla que se encuentre tachada del controlador del hiperpropulsor, de la bobina del hiperpropulsor o del iniciador de campo. Si el chequeo tiene éxito, la nave de salto llega sana y salva a su destino (si los demás sistemas lo permiten). Si fracasa, se determina el margen de error y se consulta la Tabla de Saltos fallidos.

TABLA DE TIEMPOS PARA EL SALTO AL HIPERESPACIO

Cálculos para:	Tiempo:
El cenit o nadir	
Con computadora	2D6 x 10 minutos (—l0 minutos por nivel en habilidad de navegación)
Sin computadora	2D6 horas (—1 hora por nivel en habilidad de navegación)
Punto de salto no estándar	
Con computadora	2D6 x 30 minutos (—30 minutos por nivel en habilidad de navegación)
Sin computadora	Imposible
Programación del reactor	3D6 minutos
Programa de iniciación	2D6/2 minutos (redondeando hacia arriba)
Proceso de salto	(Años luz viajados/2) x número de naves de descenso transportadas

TABLA DE SALTOS FALLIDOS

Margen de error	Efecto
1	**Salto con éxito.** La bobina del hiperpropulsor sufre 1 casilla de daño.
2	**Salto con éxito.** La bobina del hiperpropulsor sufre una casilla de daño. El controlador del hiperpropulsor queda destruido.
3	**Fuera de curso.** El salto tuvo éxito, pero la nave erró el destino por un gran margen. Añade 2D6 x 10 por ciento del cálculo original de la distancia en el interior del sistema a la distancia a viajar. La bobina del hiperpropulsor sufre 1 casilla de daño.
4	**Fuera de curso.** El salto tuvo éxito, pero la nave erró el destino por un gran margen. Añade 2D6 x 10 por ciento del cálculo original de la distancia en el interior del sistema a la distancia a viajar. La bobina del hiperpropulsor queda destruida.
5	**Mal-salto.** La nave no llega a su destino previsto. La bobina del hiperpropulsor sufre 1 casilla de daño. En una partida de **MechWarrior, Segunda versión**, el director de juego determinará la distancia al sistema estelar más cercano. En una partida de **BattleSpace,** cualquier nave que realice un mal-salto se considera destruida.
6+	**Mal-salto.** La nave no llega a su destino previsto. La bobina del hiperpropulsor queda destruida. En una partida de **MechWarrior, Segunda versión**, el director de juego determinará la distancia al sistema estelar más cercano. En una partida de **BattleSpace,** cualquier nave que realice un mal-salto se considera destruida.



RECARGA CON VELA DE SALTO

Bajo circunstancias normales, una nave de salto recarga su reactor K-F con energía captada vía su enorme vela colectora de energía. El despliegue de la vela de salto es un procedimiento delicado, puesto que la vela es muy frágil. El despliegue normalmente lleva unos 80 minutos. El mismo cuidado debe tenerse al replegar la vela, operación que normalmente lleva unos 160 minutos. Cuando se despliega (o repliega), una vela, el jugador que controla la nave que está realizando la operación tira 2D6. Con un resultado de 3 o más la vela se despliega (o repliega) con éxito. Si el resultado es 1 o 2, la vela sufre 1 punto de daño. Incrementa el número objetivo en 3 por cada 10 minutos de menos respecto del tiempo recomendado en que se debe desplegar o replegar la vela. Reduce el número objetivo en 1 por cada 10 minutos de más que se agreguen al tiempo recomendado.

Halla la cantidad de tiempo requerido para recargar el reactor K-F utilizando la vela de salto. Para ello debe cruzarse el tipo de estrella, de la cual se está colectando la energía, con su subtipo en la Tabla de Recarga con vela de salto. Este tiempo es el mínimo requerido, se incrementará en un 10 por ciento con cada punto de daño que tenga (o sufra durante el proceso de carga) el sistema de carga y la vela de salto.

TABLA DE RECARGA CON VELA DE SALTO
(Resultados en horas)

Tipo de estrella	Subtipo de estrella 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
M	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210
K	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
G	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190
F	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
A	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170
B	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160

TABLA DE CARGA RÁPIDA

Tiempo de carga (en horas)	Número objetivo
150+	2
125-150	3
100-124	4
75-99	5
25-74	6
22-24	7
20-21	8
19	9
18	10
17	11
16	12
15 o menos	NA

Una nave de salto puede recargar su reactor utilizando otros métodos distintos a la vela de salto. El mismo proceso puede realizarse utilizando la planta motriz de la nave. La carga realizada de este modo puede ser más rápida que haciendo uso de la vela solar, además de no depender del tipo de estrella. Sin embargo, la delicada maquinaria del reactor K-F no tolera tan bien estos tratamientos, pudiendo resultar fácilmente dañada por este método de carga. Para evitar tales daños, las naves comúnmente tratan de cargar el reactor al mismo ritmo cuando utilizan la planta motriz que cuando usan la vela. Sin embargo, en determinadas situaciones, la nave puede necesitar cargar su reactor más rápidamente; por ejemplo, si saben que están siendo perseguidos.

Cuando se cargue el reactor utilizando un ritmo más rápido, que el ritmo de carga de la vela, deben tirarse 2D6 antes de que la nave realice el salto y consultar la Tabla de Carga rápida. Esta tabla proporciona un número objetivo para conseguir llevar a cabo un salto con éxito, basándose en el tiempo empleado en cargar el hiperpropulsor con la planta motriz de la nave.Si el resultado es igual o mayor que el número objetivo, el salto tiene éxito. Si el chequeo fracasa, consulta la Tabla de Fallos en la carga rápida.

Una carga rápida realizada por la planta motriz de la nave no es la única alternativa posible para cargar el hiperpropulsor. Existe una segunda alternativa en muchos sistemas estelares, donde las estaciones de recarga ofrecen sus servicios en los puntos de salto nadir o cenit. Estas estaciones mantienen enormes instalaciones colectoras y de almacenaje de energía. Cada estación dispone de entre cuatro a seis bancos de energía, cada una de ellos capaz de proporcionar una carga completa a una nave de salto. La energía puede ser transferida a la nave de salto de dos maneras. Para el primer método, la nave de salto despliega su vela de salto y la estación radía la energía hasta la nave de salto. Esta opción carga el hiperpropulsor en 150 horas. El segundo método requiere que la nave de salto se acople con la estación. Una vez acoplada, la estación carga rápidamente la nave de salto, pero con la misma posibilidad potencial de dañar el reactor que si la nave de salto utilizase su planta motriz.

Una opción final, que ha sido recuperada pasa su uso durante la última década, es la carísima batería de fusión de litio. Este sistema de la era de la Liga Estelar actúa como un sistema de almacenaje de energía secundario, capaz de proporcionar energía directamente al reactor K-F. Sin embargo, pocas naves militares se encuentran provistas de tal equipo, y no hay embarcación civil conocida que transporte este sistema de energía. Si una batería de fusión de litio se encuentra plenamente cargada, entonces la nave de salto puede llevar a cabo un segundo salto al hiperespacio sin recargar el reactor K-F. La batería de fusión de litio puede ser recargada utilizando cualquiera de los métodos arriba indicados. Si la batería es cargada rápidamente, tira 2D6 y consulta la Tabla de Carga rápida. Un chequeo llevado a cabo sin éxito significa la destrucción de la batería y la pérdida de toda su carga.

TABLA DE FALLOS EN LA CARGA RÁPIDA

Resultado de 2D6	Efecto
2	Pérdida del 40 % de la carga
3	Pérdida del 60 % de la carga
4-5	Pérdida del 80 % de la carga
6-7	Pérdida del 100 % de la carga
8	Pérdida del 100 % de la carga. Los sistemas de carga sufren 1 casilla de daño.
9	Pérdida del 100 % de la carga. El iniciador de campo sufre 1 casilla de daño.
10	Pérdida del 100 % de la carga. La bobina del hiperpropulsor sufre 1 casilla de daño.
11	Pérdida del 100 % de la carga. El controlador del hiperpropulsor sufre 1 casilla de daño.
12	Pérdida del 100 % de la carga. La bobina del hiperpropulsor queda destruida.

EFECTOS FÍSICOS DEL VIAJE HIPERESPACIAL

Algunas personas sufren efectos adversos cuando realizan un salto a través del hiperespacio, aun cuando el salto se realiza con éxito. Deben lanzarse 2D6 para cada personaje. Si el resultado de los dados es un doble (ambos números iguales), ese personaje tendrá náuseas cada vez que realice un salto hiperespacial. Tales personajes deberán llevar a cabo un chequeo de atributo de constitución. Si el chequeo falla, el personaje sufrirá una penalización de +2 en todos aquellos chequeos que realice en los 15 minutos posteriores al salto. Los personajes que obtengan éxito en su chequeo de atributo de constitución sufrirán una penalización de +1 en todos los chequeos de habilidad realizados en los 5 minutos posteriores al salto. Todos los personajes sufren un modificador de +1 a todos los chequeos de habilidad realizados durante el primer minuto posterior al salto hiperespacial.

DETECCIÓN

Cuando una nave de salto llega al sistema, anuncia automáticamente su presencia debido a su característica señal infrarroja (IR) y al pulso electromagnético emitido. La señal IR sólo será detectada por aquellas naves con una relativa cercanía a la nave de salto recién llegada (aproximadamente unos 50.000 kilómetros de distancia). Cualquier nave con capacidad de combate que detecte la señal IR puede fijar, identificar y trabar combate con cualquier embarcación hostil que llegue al sistema.

El pulso electromagnético puede ser detectado a una distancia mucho mayor. Sin embargo, como el pulso radiado desde el punto de llegada de la nave se desplaza a la velocidad de luz, los sensores basados en tierra no pueden detectar la nave hasta transcurridas varias horas desde la llegada al sistema. Como resultado de esta demora, la detección de un pulso electromagnético sólo indica la posición aproximada de las naves de salto y de cualquier nave de descenso que transporte. Además, como la señal que expande se vuelve constantemente más difusa, por lo que no puede ser detectada a una distancia de 15 UA (1 Unidad Astronómica = unos 150 millones de Km). Este fenómeno ha impulsado a la mayoría de las Casas a mantener pequeñas fuerzas de respuesta en puntos de «escucha» a lo largo de todos los sistemas vitales.

Las naves de descenso son más difíciles de detectar que las naves de salto, pero una vez localizadas, pueden ser rastreadas. El sistema activo de radar de cualquier embarcación puede detectar y seguir a cualquier otra nave dentro de un radio de 100.000 kilómetros aproximadamente. Sin embargo, es posible detectar las emisiones de radar desde una distancia de aproximadamente 1.000.000 de kilómetros. La solución obvia para las naves de descenso parece ser el viajar sin hacer uso del radar. Después de todo, el sistema de radar no puede «ver» a mucha distancia, pero puede ser detectado a muy larga distancia. Sin embargo, el radar sirve para un propósito más vital que el mero hecho de detectar naves hostiles: también sirve para advertir a la tripulación de cualquier obstáculo que se encuentre en la trayectoria de vuelo de la nave. Una colisión con un objeto de cualquier tamaño cuando se está viajando a decenas de miles de kilómetros por hora es como ser tiroteado con un enorme (y rápido) rifle Gauss; cuyos efectos podrían ser devastadores. Por ello, las naves de descenso utilizan sus radares para evitar estos obstáculos y apuntar contra ellos los sistemas de defensa antimeteoritos, sistemas utilizados para destruir los pequeñísimos cascotes del espacio. La desactivación de los radares tampoco impide que la nave pueda ser detectada en un radio de 3.500.000 kilómetros debido a las emisiones electromagnéticas (de radiación y luz) proyectadas por el reactor de tránsito de la nave de descenso, por lo que tan sólo es probable que una nave de descenso desactive su radar si se encuentra en situación estacionaria. Las reglas siguientes ponen en práctica para el juego de **BattleSpace** los principios arriba relatados. Se supone que en **BattleSpace** ninguna nave militar emitirá señal alguna IAE (identificación amigo o enemigo) de identificación, y operará bajo las ordenes del CONEM (CONtrol de EMisión, o silencio de radio). Cualquier unidad que no proceda con el CONEM, o con un radiofaro activo de respuesta IAE puede ser investigada por cualquier nave de descensos o de salto que se encuentre en el mismo sistema. Los dispositivos de detección de las unidades de cazas carecen de la energía necesaria para detectar e investigar a unidades hostiles, y deben ser «dirigidos» hacia el objetivo por los controladores de vuelo situados en su nave nodriza. La unidad de radar que incluyen la mayoría de los cazas tiene un alcance efectivo de aproximadamente 1.000 kilómetros (55 hexágonos).

Una nave de salto que llega al sistema será detectada automáticamente por cualquier unidad que se encuentre dentro de un radio de 10.000 kilómetros. Sólo las naves de descenso militares o las naves de salto pueden detectar la llegada de una nave de salto a mayores distancias. Cuando las naves de salto aparezcan en el sistema a distancias superiores a 10.000 kilómetros de cualquier unidad que se encuentre ocupando el sistema, los jugadores que controlen naves militares, a excepción de los cazas, deben tirar 2D6 para determinar si consiguen detectar a la nave de salto recién llegada. El número objetivo es igual a 7 más la mitad de la distancia existente (en UA) hasta la nave de salto recién llegada, siempre redondeando hacia arriba. El número objetivo se modifica restando una cantidad igual a la suma de la integridad del reactor K-F más el número de naves de descenso transportadas (ver descripciones en **Grandes naves**, pág. 43 del **BattleSpace fundamentos**), dividiendo todo ello por 10 (redondeando hacia arriba). Una unidad sólo puede realizar un único intento para detectar a cada uno de las unidades objetivos. Una nave puede ser detectada a un alcance máximo de 15 UA. La detección sólo puede ocurrir después de que la nave de salto haya llegado al sistema; como el pulso electromagnético viaja a la velocidad de luz (300.000 Km por segundo), el pulso necesitará aproximadamente 8 minutos para recorrer 1 UA.

> Una nave de descenso se encuentra a 3 UA del punto de llegada de una nave de salto clase *Invader*. Si la nave de descenso intenta detectar a la nave de salto, lo conseguirá si al lanzar 2D6 obtiene un resultado igual o superior al número objetivo base de 7 más 2 (1,5 por la distancia en UA, redondeando hacia arriba) y menos 1 (la suma de 4, la integridad del reactor, más 3 la capacidad de naves de descenso, dividido por 10 y redondeado hacia arriba), lo que da un número objetivo modificado de 8. Si la nave de descenso detecta con éxito a la nave de salto, será consciente de su posición a los 24 minutos (8 minutos x 3 UA) de la llegada de la nave de salto.

Una nave con un sistema activo de radar puede intentar detectar a cualquier tipo de objetos (incluyendo unidades) en un radio de 100.000 kilómetros. Tira 2D6 contra un número objetivo de 6. Si la unidad detectora es una nave de descenso militar, una nave de guerra, o una nave de salto asignado a una unidad militar, sustrae un —2 del número objetivo. Incrementa el número objetivo en un +1 por cada casilla de daño crítico de radar que haya sido tachada. Una vez detectado el objeto, este permanecerá así mientras se encuentre dentro de un radio de 100.000 kilómetros de la nave que ha conseguido detectarlo. Cada unidad puede llevar a cabo un intento de detección una vez por hora para cada uno de los objetivos.

Las naves militares detectarán automáticamente, con el radar activo, a cualquier nave dentro de un radio de 150.000 kilómetros. La mayoría de las naves civiles carecen de los necesarios sistemas de CME (ContraMedidas Electrónicas) para detectar las emisiones de radar, por lo que no pueden detectar a las naves utilizando este método.

Cualquier unidad puede detectar el cono de escape de cualquier otra unidad que tenga activo su reactor. El cono, aparece como un punto móvil de luz, proporcionando información sobre el rumbo, velocidad y distancia de la nave detectada. El número objetivo para detectar a una unidad que esté utilizando sus impulsores es de 5, modificado por +1 por cada 50.000 kilómetros de distancia a la que se encuentre la nave detectora. El límite de detección debido a la distancias no refleja lo lejos que puede «ver» una nave, sino la distancia a la que el movimiento de la unidad se vuelve aparente. Cada unidad puede llevar a cabo un chequeo por hora para detectar la emisión de otra unidad.

Una vez la unidad haya sido detectada, el jugador puede enviar a las fuerzas defensoras a interceptar a la unidad hostil.

ENCUENTRO EN EL ESPACIO PROFUNDO

Los encuentros en el espacio profundo son difíciles de cumplir con éxito para cualquier piloto de nave de descenso. Aunque similar al tránsito de sistema, el área «objetivo» es mucho más pequeña, y el punto de destino puede ser móvil. A causa del número de variables, es casi imposible conseguir con éxito un encuentro en el espacio profundo sin utilizar la computadora de la nave.

Trata el objetivo como estacionario y utiliza las reglas de tránsito por el sistema de la página 52, para estimar el tiempo necesario de llegada al destino y la cantidad de combustible a utilizar. El jugador lleva a cabo un chequeo de habilidad de pilotaje/nave espacial, agregando un +3 al número objetivo del piloto (por ejemplo, un número objetivo de 4 pasa a ser un número objetivo de 7). Por cada punto en que el resultado del chequeo de habilidad exceda al número objetivo, resta un 1 por ciento de los tiempos de navegación y gasto de combustible. Si el chequeo fracasa, añade un 5 por ciento, por cada punto fallido de más, al consumo de combustible y al tiempo empleado en la navegación. Por cada casilla tachada del sistema de navegación, añade un +2 al número objetivo. Si todas las casillas de navegación se encuentran tachadas, modifica el número objetivo por +5. Por cada casilla de daños causados al sistema de computadora, añade un +1 al número objetivo. Si la nave de descenso que maniobra hacia el objetivo mantiene un constante contacto con radio con este, reduce el número objetivo en 1.

ACOPLAMIENTO

Acoplarse con otra embarcación es una de las maniobras más difíciles y peligrosas de las que una nave de salto o de descenso pueda llevar a cabo. Una unidad, el objetivo, permanece estacionaria o mantiene una velocidad constante, mientras que la segunda unidad realiza todo el trabajo. Las siguientes reglas de acoplamiento suponen que las dos unidades desean acoplarse. Antes de hacer un intento de acoplamiento hostil (ver **Abordaje,** pág. 37 en el capítulo **Reglas opcionales**), el atacante debe inutilizar el reactor de la unidad de la nave objetivo. Incluso una nave en estado inoperativo puede presentar resistencia a los intentos de abordaje, ya que la tripulación puede combatir para evitar el abordaje.

Un acoplamiento normalmente requiere unos 30 minutos de tiempo, pero puede alargarse un poco más, o bien porque el collar de acoplamiento está dañado, o bien porque el piloto realiza la operación más lentamente para incrementar la probabilidad de conseguir el éxito disminuyendo el riesgo. También se pueden realizar acoplamientos en un espacio de tiempo más corto que el de media hora, pero esto aumenta la dificultad.

Una nave de descenso que se acopla con una nave de salto requiere un punto de anclaje de acoplamiento por cada 60.000 toneladas de masa. Cualquier nave de descenso que se encuentre acoplada a una nave de salto que dispone de una expansión K-F operativa, puede ser transportada a través del hiperespacio.

El acoplamiento requiere una precisión absoluta; los pilotos siempre utilizan la computadora y el radar de la nave para proporcionar el control preciso requerido para esta maniobra. La nave que intente acoplarse debe encontrarse en el mismo hexágono de **BattleSpace** que la nave de salto, además de tener la misma orientación y velocidad. Tira 2D6, utilizando como número objetivo la habilidad de pilotaje/nave espacial, modificado según las condiciones enumeradas más adelante. Un resultado igual o mayor que el número objetivo significa el éxito del acoplamiento. Si el resultado es inferior al número objetivo, el intento de acoplamiento fracasa, y las naves sufrirán daños. Determina la diferencia existente entre el número objetivo y el resultado de la tirada de 2D6, para posteriormente determinar los efectos del percance en la Tabla de Daños de acoplamiento de la página 50.

TABLA DE MODIFICADORES AL ACOPLAMIENTO

Condiciones de acoplamiento	Modificador al número objetivo
Impulsores de maniobra dañados	+1 por casilla dañada
Acoplamiento durante el combate	+2
La unidad que se acopla es una nave de salto	+4
La unidad que se acopla es una nave de guerra	+3
La unidad que se acopla es una nave de descenso de más de 20.000 toneladas	+2
La unidad que se acopla es una nave de descenso de menos de 5.000 toneladas	—1
Por 15 minutos que se añadan altiempo de acoplamiento	+1
Por 5 minutos que se resten del tiempo de acoplamiento	+1
Radar dañado	+1 por una casilla dañada, +3 por dos
Computadora dañada	+1 por casilla dañada
Utilizar un piloto instruido en el acoplamiento	—2
Collar de acoplamiento dañado	Dobla el tiempo de acoplamiento

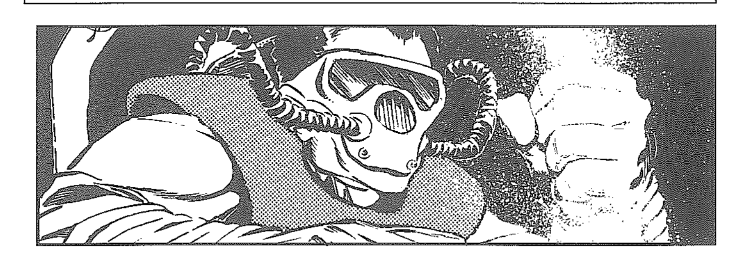


TABLA DE DAÑOS DE ACOPLAMIENTO

Margen de error	Efecto
0	**Acoplamiento con éxito.**
1	**Acoplamiento con éxito.** Los dos collares de acoplamiento sufren daños (tacha una casilla).
2	**Acoplamiento sin éxito.** Las naves no lo consiguen. El piloto puede intentarlo de nuevo en 10 minutos.
3	**Acoplamiento sin éxito.** Los dos collares de acoplamiento sufren daños (tacha una casilla). El piloto puede intentarlo de nuevo en 10 minutos.
4	**Acoplamiento sin éxito.** La unidad que intenta acoplarse sufre 1 punto de daño en la parte delantera. La unidad objetivo sufre 1 punto de daño en un lado (si el blanco es una nave de salto, el jugador que la controla decide cuál es el lado que sufre daños) o delante (si es una nave de descenso). El piloto puede intentarlo de nuevo en 10 minutos.
5	**Acoplamiento sin éxito.** La unidad que intenta acoplarse sufre 2 puntos de daño en la parte delantera. La unidad objetivo sufre 2 puntos de daño en un lado (nave de salto), o delante (nave de descenso). El piloto puede intentarlo de nuevo en 10 minutos.
6	**Acoplamiento sin éxito.** La unidad que intenta el acoplamiento sufre 3 puntos de daño en su parte delantera. La unidad objetivo sufre 3 puntos de daño en un lado (nave de salto), o delante (nave de descenso). Los collares de acoplamiento de ambas naves sufren daños. Si una de las naves es una nave de salto o una nave de guerra, aplica 1 punto de daño al depósito de helio (tacha cualquier casilla del depósito de helio).
7	**Acoplamiento sin éxito.** La unidad que intenta el acoplamiento sufre 5 puntos de daño en su parte delantera. La unidad objetivo sufre 5 puntos de daño en un lado (nave de salto), o delante (nave de descenso). El impacto destruye ambos collares de acoplamiento. Si una de las naves es una nave de salto o de guerra, aplica 2 puntos de daño al depósito de helio (tacha 2 casillas cualesquiera del depósito de helio).
8+	**Acoplamiento sin éxito.** La unidad que intenta el acoplamiento sufre 10 puntos de daño en su parte delantera. La unidad objetivo sufre 10 puntos de daño en un lado (nave de salto), o delante (nave de descenso). El impacto destruye ambos collares de acoplamiento. Si alguna de las naves es una nave de salto o de guerra, aplica 5 puntos de daño al depósito de helio (tacha 5 casillas cualesquiera del depósito de helio).

Cuando se consigue un contacto con éxito entre las naves a acoplarse, los collares de acoplamiento hacen que las dos naves queden fijadas la una a la otra. A partir de este momento se puede transferir carga y pasajeros entre las dos naves.

Desacoplarse no requiere reglas ni chequeos especiales. Sin embargo, una unidad que intente desamarrarse de una unidad fuera de control debe realizar un chequeo de control para evitar los efectos adversos. (Ver **Chequeos de control,** pág. 12 en el capítulo **Movimiento**.)

CÓMO MOVER LAS NAVES DAÑADAS

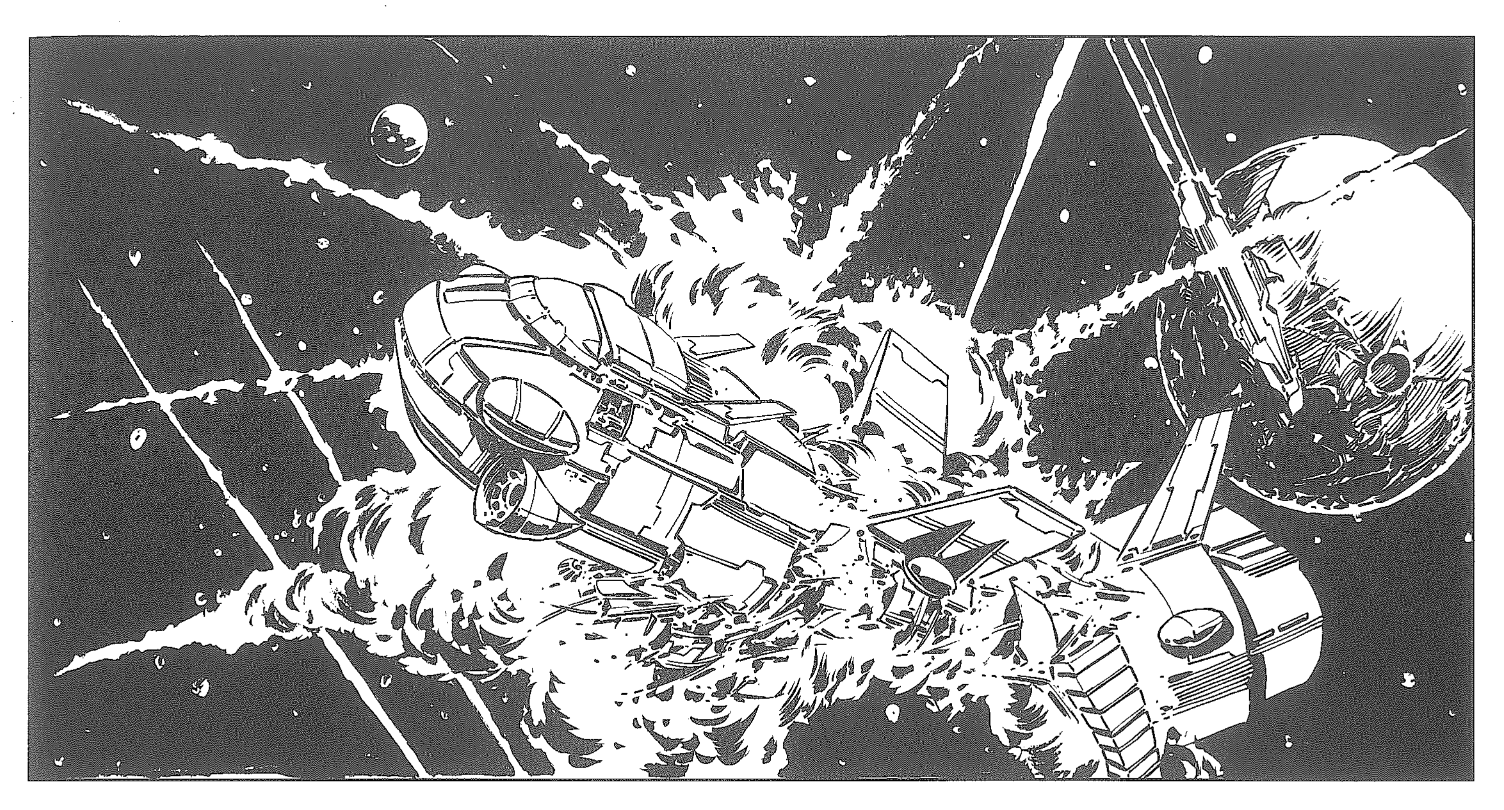
Las embarcaciones gravemente dañadas normalmente no pueden desplazarse utilizando su propia energía hasta un dique para poder ser reparado, sino que deben ser «empujadas» hasta las instalaciones apropiadas. Como sus supercaloríficos conos de escape ya no son capaces de impulsar la nave, existen unas naves de descenso especialmente modificadas que empujan a la nave lisiada hasta las instalaciones apropiadas. Estos «remolcadores» se juntan por sí mismos a la embarcación dañada utilizando un adaptador especial reforzado que no requiere que la nave objetivo tenga un collar de acoplamiento operativo. Utilizando su motor e impulsores para poder hacer maniobrar a las dos naves, la nave de descenso empuja cuidadosamente a la nave de descenso dañado (u ocasionalmente a la nave de salto) hasta una instalación orbital cercana, o al punto de salto más cercano. Debido al riesgo de dañar ambas naves, una nave de descenso jamás emplea más de 1 punto de impulsión por turno durante esta maniobra, haciendo que esta sea una operación muy lenta. Los jugadores pueden calcular el valor de impulsión segura de remolque mientras empujan a la embarcación dañada, multiplicando el tonelaje del remolcador por su valor de impulsión segura y dividiendo el resultado por el tonelaje combinado del remolcador y remolcado.

Una vez el remolcador ha maniobrado hasta colocarse en posición, entonces puede adjuntarse el mismo y su carga a una nave de salto para poder ser transportados a otros sistemas si fuese necesario. Por cada 60.000 toneladas (redondeando hacia arriba) de peso combinado, el remolcador y su carga utilizan un collar de acoplamiento de la nave de salto. Las naves de salto no pueden transportar a otras naves de salto. Si las reparaciones necesarias para una nave no pueden llevarse a cabo en el sistema en que se encuentran, las tripulaciones despojan a las naves de salto dañadas de todas las piezas útiles. Posteriormente el remolcador empuja lo que quede del casco hacia una órbita inestable alrededor de la estrella del sistema, para que se queme en la reentrada.

LANZAMIENTO/RECUPERACIÓN DE NAVES PEQUEÑAS

Las naves pequeñas, es decir, los cazas y los transbordadores, no se acoplan con las grandes unidades, sino que aterrizan en una bodega de lanzamiento y recuperación dentro de ellas. La unidad de transporte técnicamente «recupera» a estas naves, por lo que **BattleSpace** utiliza el término recuperación en lugar del de aterrizaje para referirse a pequeñas naves que regresan a una unidad mayor. El término aterrizaje se utilizará preferentemente en naves que aterricen sobre la superficie de un planeta. Mientras la nave de transporte viaja hacia y desde su destino, estas pequeñas naves permanecen en cubículos protectores de almacenaje ubicados en o cerca de la bodega de lanzamiento y recuperación. Estos cubículos proporcionan el equipo necesario para poder rearmar y proveer de combustible a estas naves, así como cargarlas con carga y pasajeros. (Vea **Carga,** pág. 56, para las reglas de carga y descarga.) Para llenar de combustible y reabastecer una nave son necesarios unos 10 minutos.

OPERACIONES EN CAMPAÑA



Como en cualquier operación militar eficiente, todas las pequeñas naves son reabastecidas cada vez que vuelven y antes de ser almacenadas, reduciendo así el tiempo de lanzamiento.

Para lanzar una nave pequeña, la embarcación de transporte debe «navegar sin motor», moviéndose a velocidad constante sin cambiar el curso. Una nave pequeña puede ser lanzada mientras la embarcación de transporte acelera, siempre que el navío se mueva en línea recta en el turno que lanza la nave. El efecto de esta maniobra sobre las naves pequeñas es parecido a un objeto siendo empujado hacia un acantilado; las naves parecen caer del transporte. Son necesarios 5 minutos para lanzar una nave preparada, la mayoría del tiempo se emplea maniobrando la nave hasta la bodega de lanzamiento y realizando los últimos chequeos. Dos naves pequeña pueden salir por cada escotilla de la bodega de carga en cada turno de juego. Si para lanzar una unidad de cazas es necesario emplear más de un turno, pon a la unidad sobre el mapa cuando el último de los cazas que componen la unidad sale de la bodega de lanzamiento. Las naves pequeñas no pueden ser lanzadas desde una unidad fuera de control, o desde una unidad que opera en la atmósfera a una velocidad superior a 2.

Las unidades de BattleMechs también pueden ser lanzadas desde una nave de descenso y descender hasta la superficie del planeta según el procedimiento planteado en **Tropas de descenso**, página 39. Las unidades de 'Mechs pueden abandonar la nave de descenso tanto en el espacio como en la atmósfera, y caerán bajo la influencia de la gravedad. La unidades de infantería equipadas con armadura de combate sólo pueden ser lanzadas de la nave de descenso en la atmósfera. Las naves de descenso que se desplacen a través de la atmósfera deben tener una velocidad de 2 o menos para poder efectuar un lanzamiento de 'Mechs o infantería con armadura de combate. Son necesarios 5 minutos para poder adaptar un equipo impulsor a un 'Mech sin capacidad de salto, y 10 minutos para adaptar a un 'Mech una vaina ablativa y una cápsula de descenso para el lanzamiento desde el espacio. El lanzamiento de un BattleMech ya preparado sólo comporta el empleo de un minuto. En cada turno de juego, puede salir, por cada escotilla funcional de las bodegas, un BattleMech ya preparado. Las unidades de infantería con armadura de combate están equipadas automáticamente para el lanzamiento, por lo que pueden salir de la nave de descenso, normalmente saltando por la escotilla de una bodega de carga, a razón de 75 infantes por minuto.

Para recuperar naves pequeñas, la unidad de transporte debe desconectar su reactor (no emplear impulsión alguna) hasta que todas las naves hayan aterrizado. La mayoría de las unidades prefieren recuperar las naves pequeñas después del combate y no durante él, ya que una nave a la deriva es presa fácil para los cazas aeroespaciales y las naves de descenso enemigas. En el turno de recuperación se lleva a cabo un chequeo de control tirando 2D6 contra un número objetivo de 4 para cada unidad (transbordador individual o unidad de cazas). Los jugadores realizan este chequeo para una unidad de cazas en el turno en que el último de los cazas aterriza. Incrementa en 5 el número objetivo por cada turno que durante la recuperación la nave objetivo (el recuperador) emplee impulsión. La unidad aterriza sin problemas si el resultado del chequeo de control es igual o mayor que el número objetivo. Si el resultado es inferior al número objetivo, aplica 2 puntos de daño a la unidad que aterriza por cada punto de margen de error. Cada escotilla de bodega de carga puede aceptar el aterrizaje de dos naves pequeñas por minuto. La unidad de cazas debe ser retirada del mapa cuando el último caza de la unidad haya sido recuperado.

La unidad que intenta aterrizar debe maniobrar para mantener el mismo rumbo y velocidad que la nave objetivo. Si la unidad sobre la que la nave intenta aterrizar vira hacia un nuevo rumbo, cualquier nave que intente aterrizar debe llevar a cabo un chequeo de control contra un número objetivo de 6 para evitar ser destruida. Si una unidad de caza sólo ha aterrizado alguna de sus naves cuando la unidad objetivo vira, el jugador debe llevar a cabo un chequeo de control contra un número objetivo de 6 para los cazas restantes. Un chequeo de control fallido significa que los cazas de esa unidad que estaban pendientes de recuperar quedan destruidos.

Para que un transbordador aterrice en una nave de descenso que acelera, el jugador debe superar un chequeo de control igual o superior que un número objetivo de 9 (número objetivo 4 + 5 porque la unidad objetivo ha llevado a cabo la impulsión). Para una unidad de cazas que debe aterrizar en dos turnos en un nave de descenso que acelera durante ambos turnos, el resultado de los dados ha de ser igual o superior a un número objetivo de 14 (la unidad sufrirá automáticamente 4 puntos de daño antes de cualquier tirada).

Una nave de descenso puede maniobrar para recuperar naves pequeñas que se hayan quedado sin combustible o que carezcan de capacidad de impulsión (por ejemplo, botes salvavidas, cápsulas de emergencia). La unidad que intente recuperarlas debe entrar en el hexágono de la unidad a recuperar, igualando su rumbo y velocidad. Para realizar el intento de recuperar una nave se emplean 5 minutos. Tira 2D6 al finalizar el intento de recuperación en el quinto minuto. Si el resultado es igual o mayor que 4, la nave es recuperada sin problemas. Un resultado inferior a 4 indica algún tipo de demora en la recuperación de la unidad. La unidad que realiza la recuperación puede llevar a cabo otro intento al cabo de 5 minutos. Ninguna de las unidades sufre daños.

CÓMO RECUPERAR LAS BAJAS SUFRIDAS POR LOS CAZAS

Cada fila de blindaje tachada en una hoja de control de unidad de caza representa a un caza de esa unidad que puede haber sido destruido. Para determinar si el caza sobrevive, se lanza 1D6 por cada fila de blindaje tachada. Si el resultado es un 5 o un 6, el caza sobrevive y puede ser reparado antes del próximo enfrentamiento importante. Un resultado de 1 a 4 significa que el caza fue destruido. Para recuperar un caza dañado, la unidad que lo intenta recuperar debe entrar en el hexágono de la unidad a recuperar con el mismo rumbo y velocidad. Son necesarios 5 minutos para realizar un intento de recuperación de un caza. Deben lanzarse 2D6 contra un número objetivo de 4 para intentar recuperarlo. Si el resultado es igual o mayor que 4, el caza es recuperado sin problemas. Si se falla el chequeo, significa que la unidad debe esperar 5 minutos más e intentarlo de nuevo. Los jugadores también pueden intentar recuperar a los pilotos de las unidades destruidas. Se lanza 1D6; un resultado de 6 significa que el piloto sobrevive y puede ser recuperado con su caza. Cuando existan registros de la composición de la unidad, determina aleatoriamente el caza destruido, y recalcula la fuerza actual de la unidad de cazas.

TRÁNSITO POR EL SISTEMA

Después de llegar al sistema, una nave de descenso que transporta tropas o material debe viajar desde su punto de llegada hasta el planeta objetivo. Esta navegación en el espacio profundo transcurre durante varios días, dependiendo de la distancia entre el punto de llegada y el planeta. Determina el tiempo de tránsito entre esos dos puntos del espacio utilizando la fórmula siguiente:

$$T = 2\sqrt{(2 \times (D/A))}$$

Donde D es la distancia desde el punto de partida al punto medio de todo el recorrido (en kilómetros), y A es la aceleración aplicada (en kilómetros por hora por hora. 1G = 127.008 Km/h/h (9,8 m/seg./seg.). El tiempo resultante (T) se da en horas. La Tabla de Punto de proximidad en la sección de **Viaje hiperespacial**, página 44, proporciona la distancia en billones de kilómetros desde un punto de salto hasta un planeta.

CONSUMO DE COMBUSTIBLE

A pesar de no tener importancia en situaciones tácticas, el combustible pasa a ser un factor importante en una campaña estratégica. Cada una de las naves de descenso lleva un número de toneladas de combustible, que debe ser utilizado para acelerar, desacelerar y cambiar de rumbo. Cada una de las naves se «traga» el combustible a distinta velocidad. **BattleSpace** utiliza una unidad llamada quema/día para indicar el ritmo de consumo de combustible. Una quema/día es la cantidad de combustible consumido por una unidad que acelera constantemente a 1G durante todo un día.

Determina la cantidad de combustible utilizado por las naves de descenso en el tránsito del sistema usando la fórmula siguiente:

$$C = T \times A$$

Donde T es el número total de días en que el motor ha estado quemando combustible, y A es la aceleración media, expresada en Gs. El resultado, C, es el número de quema/días de combustible utilizado. Consulta la descripción de cada nave en **Grandes naves**, página 43 del **BattleSpace fundamentos**, y multiplica el resultado (C) por las toneladas indicadas para la quema/día, determinando así las toneladas de combustible utilizado por la nave en el tránsito por el sistema.

Combustible (regla opcional)

Los jugadores pueden añadir las siguientes reglas sobre el combustible a las reglas normales de **BattleSpace**. Cada punto de impulsión utilizado consumirá un punto de combustible de la reserva de la nave de descenso. El número de puntos de combustible disponibles por tonelada de combustible varía según la nave. Ver **Grandes naves,** página 43 del **BattleSpace fundamentos,** para encontrar información específica de cada nave. El consumo de combustible determinado de esta manera puede parecer excesivo, especialmente comparado con la cantidad de combustible empleada durante el tránsito, pero debe recordarse que cada nave de descenso dispone de dos sistemas de combustible.

El primer sistema es simple, sólo requiere un mantenimiento mínimo. Este sistema bombea pequeñas cantidades de combustible en los depósitos calientes de almacenaje. La temperatura ocasiona la expansión del combustible, con lo que el aumento resultante de la presión hace que se alimenten tanto el núcleo del motor como el reactor de fusión de la planta motriz. Este eficiente sistema abastece de combustible a un ritmo constante, como se requiere durante el tránsito por el sistema, pero no puede suministrar las oleadas de combustible necesarias durante las maniobras de combate.

El segundo sistema de combustible utiliza bombas de alta velocidad para mantener la constante presión de combustible requerida por la reacción de fusión. Este sistema funciona como la turbo inyección en un coche deportivo, suministrando suficiente combustible para proporcionar los pequeños estallidos de impulsión a altas Gs necesarios para maniobrar las naves durante el combate, pero a expensas de la eficiencia del combustible.

Los cazas carecen del sistema eficiencia temperatura/presión del combustible de las naves de descenso, por ello no puede llevar la reserva de combustible necesaria para el tránsito por el sistema. Para los propósitos del juego, los cazas son incapaces de llevar a cabo un tránsito por el sistema.

REPOSTAJE EN VUELO

Las bodegas destinadas a carga de determinadas naves de descenso especialmente equipadas y de algunas naves de salto se convierten en depósitos de combustible. Cada compartimiento puede cargar un nú-

mero de toneladas de combustible igual al número de toneladas de carga de espacio disponible en ese compartimiento.

Este combustible puede ser enviado directamente a sus propios depósitos de combustible de la misma nave de descenso o de salto, actuando como un depósito de reserva de la nave; o para repostar a cazas y naves pequeñas que se encuentren en la embarcación; o para repostar a naves de descenso o de salto acopladas. Un mismo depósito puede servir para los tres papeles, repostarse a sí mismo, a cualquier nave pequeña transportada y a cualquier nave acoplada.

Si la carga de combustible abastece al depósito de combustible propio de la nave, ese combustible se consume de acuerdo con el consumo normal de la nave. Utiliza el combustible de los depósitos de reserva antes de usar combustible de los depósitos normales de la nave de descenso. Son necesarios cinco minutos para repostar a un caza o a naves pequeñas desde los depósitos de los compartimientos de carga, suponiendo que las naves requieran 5 toneladas o menos de combustible. Para repostar a un caza o nave pequeña, la tripulación de la nave de descenso debe anclar el depósito de reserva en el propio sistema de combustible de la nave de descenso, entonces se bombea ese combustible a cada uno de los compartimientos de los cazas. La nave de descenso también puede repostar a las naves desde sus depósitos internos, manteniendo en reserva sus compartimientos de carga de combustible.

Cualquier nave de descenso o nave de salto puede repostar desde otra nave de ese tamaño siempre que ambas embarcaciones dispongan de collares de acoplamiento y sistemas de transferencia operativos. El combustible se transfiere a los depósitos (a los normales o a los compartimientos de carga) de la embarcación acoplada a razón de una tonelada por minuto, a menos que el sistema de transferencia se encuentre dañado. Si el sistema de transferencia se encuentra dañado, serán necesarios 2 minutos para transferir una tonelada de combustible.

Si una bodega de carga que contiene combustible sufre daños durante el combate, trata este compartimiento de carga como si se tratase de una localización crítica de masa de reacción. (Ver **Daños críticos,** pág. 20 en **Combate**.)

MODIFICADORES DEBIDOS AL PILOTO

Cualquier piloto puede pilotar una nave a través de un viaje interestelar con poca dificultad. Sin embargo, los pilotos experimentados son capaces de reducir el tiempo y el combustible necesario para ello.

Para calcular cuánto, si procede, tiempo y combustible la pericia del piloto ahorra a las naves, tira 2D6 y compara el resultado con la habilidad de pilotaje/nave espacial del piloto. (Si no hay características disponibles para el piloto, supón que el piloto dispone de una habilidad de pilotaje de 4.) Por cada punto en que el chequeo iguale o exceda al número objetivo, resta un 1 por ciento del total de combustible y tiempo empleado para el viaje. Si el chequeo fracasa, añade un 1 por ciento por cada punto de error al consumo total de tiempo y combustible del viaje. Por cada casilla tachada debido a los daños en el sistema de navegación, añade un 2 al número objetivo. Si todas las casillas de navegación se encuentran tachadas, modifica en 5 el número objetivo. Los daños a la computadora también afectarán al tiempo de tránsito por el sistema. Por cada casilla de computadora tachada, añade un +1 al número objetivo. (Ver **Daños críticos**, pág. 20 en **Combate**.)

ATERRIZAJE PLANETARIO

Cualquier unidad con una velocidad de 0 que finalice el turno en un hexágono de superficie debe intentar aterrizar sobre cualquier espacio disponible en los mapas de **BattleTech** que cubren ese hexágono de superficie. (Ver excepción en **Operaciones atmosféricas,** pág. 33, para la sustentación.) Las unidades de **BattleSpace** pueden hacer dos de tipos de aterrizaje, el vertical y el horizontal.

El aterrizaje vertical requiere la menor cantidad de espacio, pero es más difícil de realizar, requiere más combustible y ocasiona más daños al terreno. Todas las naves de descenso esferoidales y los transbordadores deben aterrizar verticalmente. Las naves de descensos aerodinámicas que intenten aterrizar en un mundo sin atmósfera también pueden llevar a cabo aterrizajes verticales. Reduce a la mitad los modificadores de terreno dados en la Tabla de maniobra de frenado fallida (ver más adelante) para aquellas naves que realicen el aterrizaje vertical. La nave que aterriza verticalmente emplea 1 tonelada de combustible manteniéndose suspendida sobre el lugar del aterrizaje. Si una nave de descenso aterriza en cualquier otro terreno que no sea un campo de aterrizaje, agua, una carretera, o una superficie cementada, la zona pasa a ser un cráter de profundidad 1.

Sólo los cazas y aquellas naves de descenso y transbordadores aerodinámicos pueden realizar aterrizajes horizontales. Una nave de descenso necesita unos 600 metros (20 hexágonos de **BattleTech**) de carrera sobre una superficie plana para aterrizar horizontalmente. Los cazas y los transbordadores pueden aterrizar en una distancia de 300 metros (10 hexágonos de **BattleTech**). Los cazas aterrizan como una unidad. Cada piloto debe llevar a cabo un chequeo de habilidad de pilotaje/nave espacial con éxito (pilotaje/aeroespacial para los cazas) para aterrizar.

Los pilotos experimentados pueden hacer aterrizar sin riesgo una nave de descenso aerodinámica en una distancia inferior a los 600 metros levantando el morro de la nave de descenso, cortando el reactor posterior, y utilizando el reactor montado en la parte inferior para proporcionar una impulsión de frenado. Para hacer esta maniobra de frenando, el jugador que controla al piloto de la nave debe tirar 2D6 y comparar el resultado con la habilidad de pilotaje/nave espacial de su personaje. Si se consigue un resultado mayor que el nivel de habilidad, reduce la distancia de aterrizaje requerida en 50 metros por cada punto del margen de éxito. Si el resultado de la tirada de los dados es inferior al número objetivo, consulta la Tabla de Maniobra de frenado fallida.

TABLA DE MANIOBRA DE FRENADO FALLIDA

Margen de error	Efecto
1-4	**El aterrizaje requiere toda la distancia.** El piloto puede intentar aterrizar normalmente, puede dar un círculo e intentarlo de nuevo, o puede intentar aterrizar en otra zona.
5	**La embarcación debe aterrizar.** Sin embargo, la nave de descenso se vuelve difícil de controlar. Añade un 1 a la habilidad de pilotaje/nave espacial del piloto.
6+	**La embarcación debe aterrizar, empleando los 600 metros.** La embarcación sufre automáticamente 2 puntos de daño sobre su morro y el tren de aterrizaje queda destruido. Añade un 2 a la habilidad de pilotaje/nave espacial del piloto.

Tanto si el piloto intenta la maniobra de frenado como si no, este debe llevar a cabo un chequeo de habilidad de pilotaje/nave espacial (pilotaje/aeroespacial para cazas y transbordadores) cuando aterriza. Para llevar a cabo este chequeo, aplica los modificadores apropiados de la Tabla de Daños de la maniobra de frenado.

TABLA DE DAÑOS DE LA MANIOBRA DE FRENADO

Condición	Modificador al Nivel de Habilidad
Impulsores de maniobra dañados	+4
Tren de aterrizaje dañado	+3 por casilla dañada
Blindaje delantero destruido	+2
Nave con la impulsión original reducida en un 50 por ciento o más	+2
Impulsión no disponible (nave aerodinámica)	+4
Impulsión no disponible (nave de descenso esferoidal)	+8
Pista de aterrizaje demasiado corta para la nave	+2
Nave aterrizando en un aeropuerto amigo bajo dirección	–2
Nave aterrizando en un aeropuerto amigo sin dirección	–1
Nave aterrizando sobre una carretera o superficie pavimentada	0
Nave aterrizando sobre un aeropuerto hostil	+1
Nave aterrizando en un hexágono despejado	+2
Nave aterrizando sobre agua o pantano	+3
Nave aterrizando en hexágonos de escombros y abruptos	+3
Nave aterrizando en hexágono elevación/edificio	+3
Nave aterrizando en bosque disperso	+4
Nave aterrizando en bosque denso	+5



TABLA DE ATERRIZAJE FALLIDO (NAVES DE DESCENSO)

Nota: Todas las naves esferoidales sufrirán los daños en la parte posterior en lugar de en la delantera.

Margen de error	Efecto
1	**Tren de aterrizaje destruido.** La nave sufre 1 punto de daño en la parte delantera.
2	**Tren de aterrizaje destruido.** La nave sufre 2 puntos de daño en la parte delantera. Una escotilla de la bodega de carga queda destruida.
3	**Tren de aterrizaje destruido.** La nave sufre 2 puntos de daño en la parte delantera, y 2 puntos en uno de los lados. Dos escotillas de las bodegas de carga quedan destruidas.
4	**Se estrella.** Cualquier personal que no esté bien asegurado sufre 2D6 puntos de daños letales. La tripulación debe emplear 1D6 minutos para liberar cada 'Mech o vehículo.
5	**Se estrella.** Todo el personal bien asegurado sufre 2D6 puntos de daño letal. El personal que no esté bien asegurado sufrirá 4D6 puntos de daño Letal. Se lanzan 2D6 por cada 'Mech o vehículo. Si el resultado es igual o superior a 10, la unidad sufre 8D6 + 10 puntos de daño, localizadas en la parte frontal de la unidad en grupos de 10 puntos. Si el resultado de los dados es inferior a 10, la unidad sufre 2D6 puntos de daño. La tripulación debe emplear 2D6 minutos para liberar cada 'Mech y vehículo.
6	**Se estrella.** Todo el personal bien asegurado sufrirá 6D6 puntos de daño letal. El choque mata a cualquier personal que no esté bien asegurado. Tira 2D6 para cada 'Mech o vehículo. Si el resultado es igual o superior a 8, la unidad sufre 8D6 + 10 puntos de daño, localizados en la parte frontal de la unidad en grupos de 10 puntos. Si el resultado de los dados es inferior a 8, la unidad sufre 2D6 puntos de daño. La tripulación debe emplear 2D6 minutos para liberar a cada uno de los 'Mechs y vehículos.
7	**Se estrella.** Todos el personal bien asegurado sufrirá 8D6 puntos de daño letal. El choque mata a cualquier personal que no esté bien asegurado. Tira 2D6 para cada 'Mech o vehículo. Si el resultado es igual o superior a 7, la unidad sufre 10D6 + 10 puntos de daño, localizados en la parte frontal de la unidad en grupos de 10 puntos. Si el resultado de los dados es inferior a 7, la unidad sufre 2D6 puntos de daño. La tripulación debe emplear 3D6 minutos para liberar a cada uno de los 'Mechs y vehículos.
8+	**Se estrella.** La nave estalla al impactar contra el suelo. No sobrevive nadie del personal ni queda nada del equipo.

TABLA DE ATERRIZAJE FALLIDO
(CAZAS/TRANSBORDADORES)

Margen de error	Efecto
1	**Nave dañada.** La nave sufre 1 punto de daño.
2	**Nave dañada.** La nave sufre 2 puntos de daño.
3	**Nave dañada.** La nave sufre 4 puntos de daño.
4	**La nave se estrella.** Embarcación destruida. Los pasajeros y la tripulación puede escapar. La carga es recuperable.
5	**La nave se estrella.** Embarcación destruida. Los pasajeros y la tripulación sufren 1 fila de daños (por **MechWarrior, Segunda versión**) al escapar. La carga es recuperable.
6	**La nave se estrella.** Embarcación destruida. Los pasajeros y la tripulación sufren 3 filas de daños (por **MechWarrior, Segunda versión**) al escapar. La carga queda destruida.
7	**La nave se estrella.** Embarcación destruida. Los pasajeros y la tripulación sufren 4 filas de daños (por **MechWarrior, Segunda versión**) al escapar. La carga queda destruida.
9	**La nave estalla al impactar contra el suelo.** Ningún superviviente.

Si el chequeo de habilidad de pilotaje tiene éxito, la nave toma tierra sana y salva. Si se falla el chequeo, debe consultarse la apropiada Tabla de Aterrizaje fallido.

Cuando el resultado de un aterrizaje fallido para un transbordador o caza sea el de daños a la nave o nave destruida, aplica el resultado de la tabla a cada nave de la unidad. Por ejemplo, si una unidad que dispone de 4 cazas falla el chequeo de aterrizaje y el margen de error es de 3, aplica 16 puntos de daño a la unidad (4 puntos de daño x 4 cazas).

DESPEGAR

Las naves de descenso aerodinámicas, los cazas, y los transbordadores pueden despegar acelerando a lo largo de una pista de despegue (u otro terreno despejado) hasta alcanzar la velocidad de despegue. Todas las naves necesitan al menos una pista de despegue de 600 metros de longitud. Las naves aerodinámicas pueden utilizar sus reactores de tránsito montados en su parte inferior para proporcionar elevación suficiente para elevarse. Una nave no pueden despegar si tiene una impulsión de 2 o menos, o si no puede proporcionar energía a su reactor de tránsito. No es necesario realizar un chequeo de habilidad para el despegue horizontal.

El despegue vertical es mucho más difícil, puesto que las naves de descenso tienden a ser muy inestables a baja velocidad. Las naves de descenso esferoidales deben despegar verticalmente; las naves de descenso aerodinámicas sólo pueden hacerlo en planetas sin atmósfera. Un despegue vertical requiere que el piloto de la nave lleve a cabo un chequeo de habilidad de pilotaje/nave espacial, modificada por las siguientes condiciones:

TABLA DE MODIFICADORES AL DESPEGUE VERTICAL

Condición	Modificador
Tren de aterrizaje dañado	+1
Impulsores de maniobra dañados	+3
La nave despega desde un cráter	+3
Computadora dañada	+1 por casilla dañada
Escotilla dañada	+1 por escotilla atascada/abierta
Reactor dañado	+1 por casilla dañada
La nave despega desde un campo de aviación	—1

TABLA DE DESPEGUE FALLIDO

Margen de error	Efecto
1-2	**Despegue.** La nave despega, pero utiliza 1 tonelada adicional de combustible.
3-4	**Tren de aterrizaje dañado.** (Tacha 1 casilla.) El piloto lleva a cabo un chequeo de habilidad de pilotaje/nave espacial sin modificar. Si el chequeo tiene éxito, la nave despega. Si la tirada fracasa, la nave vuelve a caer a tierra, sufriendo 2 puntos de daño en la parte posterior.
5	**Tren de aterrizaje destruido.** La nave golpea contra el suelo, causando 5 puntos de daño en la parte posterior. Cada persona que no se encuentre de servicio sufre 2D6 puntos de daño Letal. La nave no puede intentar otro despegue.
6+	**Tren de aterrizaje destruido.** La nave sufre los resultados arriba indicados, pero sufre 10 puntos de daño en la parte posterior. Todo el personal de servicio sufre 1D6 puntos de daño Letal. Todo el personal que no esté de servicio sufre 4D6 puntos de daño Letal. La nave no puede intentar otro despegue.

Si el chequeo de habilidad es igual o mayor que el nivel de habilidad del piloto, coloca a la unidad sobre el apropiado hexágono de superficie del mapa de **BattleSpace**. Si el chequeo falla, determina el margen de error y consulta la Tabla de Despegue fallido.

CARGA

Tanto las naves militares como las mercantes tienen que transferir regularmente carga y pasaje. Tanto si se lleva a cabo en el espacio como en la superficie planetaria, la meta de tales transbordos es cargar o descargar la nave rápidamente, con eficiencia y seguridad.

La mayoría de las naves utilizan exoesqueletos industriales (EIs) dentro de los cuales se introducen los miembros de la tripulación para mover las cargas, aunque la mayoría de las cargas contiene algo que de-

be ser movido a mano. Algunas unidades militares utilizan a los BattleMechs para mover la carga. Consulta la Tabla de Transbordo de carga, para determinar la rapidez, bajo distintas condiciones, con que se puede cargar o descargar una nave (o trasladar la carga de una nave a otra). Las armaduras de combate pueden tratarse como si fuesen exoesqueletos industriales. Manejar la carga en un entorno de gravedad cero es muy complicado, a menos que la carga venga con dispositivos de maniobra incorporados, tales como los envases cero-G. La cantidad de carga que puede moverse durante cualquier período determinado, depende de los medios de transferencia y las condiciones que deban aplicarse a la nave.

TABLA DE TRANSBORDO DE CARGA

Equipo utilizado:	Toneladas transferidas (por minuto)
En gravedad cero	
El con envases cero-G	0,5
10 hombres con trajes de vacío	0,5
2 hombres con trajes de vacío con envases de cero-G	1
BattleMech en gravedad cero	Peso de la carga/30
En condiciones de gravedad	
El	1
10 hombres	1
Plataforma de carga pesada	2
Plataforma de carga ligera	1
BattleMech	Peso de la carga/20
En condiciones de gravedad y en vacío	
El	1
10 hombres en trajes de vacío	0,75
Plataforma de carga pesada	2
Plataforma de carga ligera	1
BattleMech	Peso de la carga/20

La descarga de una nave y la carga en otra, dobla el tiempo total requerido para la operación.

Cuando se trabaja en la superficie de un planeta, los BattleMechs, vehículos, y demás unidades militares pueden salir de la nave de descenso a razón de una unidad (un 'Mech o vehículo, una punta de infantería con armadura de combate o una sección de infantería) cada 30 segundos. Este número de unidades puede salir por cada escotilla operacional de la bodega de carga.

Una tripulación tiene que descargar 100 toneladas de carga de una nave de descenso posada sobre la superficie de un planeta. Como el planeta dispone de una atmósfera respirable, consulta la sección En Condiciones de gravedad de la tabla. Se dispone de cinco armaduras de combate y 25 hombres para la descarga. Cinco de los hombres se manejarán con las armaduras de combate, los 20 restantes moverán la carga a mano. Cada armadura de combate puede mover 1 tonelada de carga por minuto. Los hombres pueden mover 2 toneladas de carga por minuto, lo que hace un total de 7 toneladas que pueden mover por minuto. Esto hará que sean necesarios 14,5 minutos para descargar 100 toneladas de carga.

MANTENIMIENTO

Las naves espaciales requieren un mantenimiento casi constante. Muchas de las naves de descenso y de salto que operan en la Esfera Interior tienen décadas de antigüedad, mantenidas íntegras casi por igual mediante plegarias y pericia de los técnicos. Aunque la mayoría de las tripulaciones conocen distintos métodos para reducir los mantenimientos de una embarcación, pocas naves pueden realmente tomar estas medidas. Evitando operaciones atmosféricas y maniobras activas se reducirá la tensión sobre los sistemas del reactor y el casco, por lo que se mitigará el mantenimiento necesario. La desconexión de la planta motriz de la nave y los sistemas del reactor reduce sustancialmente el mantenimiento de la nave, pero también hace inhabitable a la misma. La opción más drástica es retirar del servicio a la embarcación. Una nave retirada del servicio no requiere mantenimiento alguno, pero es necesario un trabajo adicional de una semana antes de ponerla en almacenaje. La tabla siguiente muestra las reducciones reales de mantenimiento debidas a cada una de las estrategias anteriormente indicadas.

El mantenimiento de cada nave se divide en tres elementos distintos: estructura, soporte vital y energía, y armamento. Los requisitos de mantenimiento para cada uno de los elementos es determinado por separado, estableciendo entonces la tripulación necesaria para realizar el mantenimiento.

TABLA DE REDUCCIÓN DEL MANTENIMIENTO

Condición	Porcentaje del mantenimiento normal requerido
Ninguna operación atmosféricas	90
Ninguna maniobra activa	70
Desconexión de la energía	10
Retirada del servicio	0/doble en semanas antes de retirarla

PUNTOS DE SOPORTE

BattleSpace utiliza un sistema de mantenimiento parecido al expuesto en el **Manual del mercenario: 3055**. La tripulación técnica de una nave (conocidos como ingenieros, aunque no tienen por qué poseer la habilidad de ingeniero) proporcionan puntos de soporte (PS), que indican la cantidad de trabajo que un ingeniero puede realizar en un tiempo determinado.

Los puntos de soporte se basan en el nivel de habilidad (en una habilidad determinada) que posee cada ingeniero. Los puntos de soporte que cada ingeniero produce deben aplicarse a una nave o sistema apropiado. Por ejemplo, un ingeniero con habilidad técnica/nave de descenso debe aplicar su PS a un trabajo en una nave de descenso. Un ingeniero con habilidad técnica/armamento puede utilizar sus PS sobre cualquier tipo de nave, pero sólo sobre los sistemas de armamento de la misma. Con un punto de soporte se repara un punto de mantenimiento.

Los ingenieros de cada nave se dividen en dos grupos. Los ingenieros secundarios, que constituyen el grupo más numeroso, pero que tienen habilidades técnicas de nivel 3 o inferior. Y los ingenieros propiamente dichos, comúnmente actúan como jefes de equipo, dirigiendo a un grupo de hasta cinco ingenieros secundarios. Los ingenieros normalmente poseen una habilidad técnica (como mínimo) a un nivel que puede oscilar entre 4 y 7, con un promedio de 6 en el nivel de habilidad. Uno de los ingenieros de cada nave manda a todos los demás. Este ingeniero jefe po-

see niveles de habilidad técnica de 6 o más. Sobre el promedio, las tripulaciones de las naves de los clanes tienen un +2 en el nivel de sus habilidades, lo que hace que los ingenieros secundarios posean habilidades medias de nivel 5 o inferior, que los ingenieros tengan un nivel medio de habilidad de 8 y que los ingenieros jefe dispongan de un promedio de 8+ en su nivel de habilidad.

Un ingeniero puede trabajar un máximo de 80 horas a la semana (168 horas terrestres normales). Sin embargo, producirá un 75 por ciento de su PS en las primeras 50 horas (2 por ciento por hora). Tras las primeras 50 horas, el agotamiento reduce el número de puntos de soporte que un ingeniero puede generar. Para determinar cuántos PS puede producir un ingeniero, según su nivel de habilidad, en una hora, consulta la Tabla de Puntos de soporte por hora impresa más adelante. A la mayoría de las tripulaciones de las naves espaciales les esperan largas jornadas de trabajo (un promedio de 12 horas sobre 24), pero aceptan de buen grado su recompensa: normalmente, un largo (y camorrista) permiso en tierra.

Un ingeniero con más de una habilidad técnica puede dividir su tiempo entre las dos habilidades como él desee, pero continúa existiendo el máximo de 80 horas semanales.

Un ingeniero que emplea su tiempo realizando reparaciones, no contribuirá al mantenimiento con su valor total de puntos de soporte, perdiendo un 2 por ciento de sus potenciales PS por cada hora que destine a la reparación. Un ingeniero que destine más de 50 horas a las reparaciones no proporciona ningún PS para el mantenimiento, pero tampoco creará ningún valor negativo en PS. Por ejemplo, un ingeniero con una habilidad técnica/armamento de nivel 3 normalmente produce 1.238 PS en una semana de 50 horas (laborables). Sin embargo, si el ingeniero emplea 5 de sus horas en reparar armas de sus desperfectos tras la batalla, entonces sólo producirá 1.114 PS durante esa semana (1.238 PS x [0.02 x 5] = 124; 1.238 — 124 = 1.114 PS).

TABLA DE PUNTOS DE SOPORTE POR HORAS

Nivel de habilidad	Trabajo semanal (en horas) 50	60	70	80
1	563	638	713	750
2	788	893	998	1.050
3	1.238	1.403	1.568	1.650
4	2.025	2.295	2.565	2.700
5	2.700	3.060	3.420	3.600
6	2.925	3.315	3.705	3.900
7	3.038	3.443	3.848	4.050
8	3.150	3.570	3.990	4.200

Un ingeniero tiene una habilidad de nivel 4 en técnica/aeroespacial y un nivel 5 en habilidad técnica/nave de descenso.

En una semana laboral de 60 horas, es asignado a emplear mitad y mitad. Trabaja 30 horas en los sistemas aeroespaciales, produciendo 2.295 ÷ 2 = 1.148 PS, y además produce 1.530 puntos de trabajos de mantenimiento sobre la nave de descenso (3.060 ÷ 2 = 1.530 puntos de soporte).

VPM (NAVES PEQUEÑAS)

Los valores de combate proporcionados en el **Manual del mercenario: 3055**, pueden ser utilizados como VPM (valor en puntos de mantenimiento) de los cazas. Los jugadores también pueden calcular el VPM aproximado utilizando la fórmula siguiente:

(Toneladas de la nave x Radiadores) + (Toneladas de la nave x impulsión) + (factor de tiro Total x 90) + (valor de blindaje x 15)

Un VPM será sólo aproximado al valor de combate del **Manual del mercenario,** porque el valor de combate incluye un análisis más detallado de los sistemas de las naves. Cada caza requiere un mantenimiento igual a un 20 por ciento de su VPM (o valor de combate) por semana.

VPM (GRANDES NAVES)

Cada nave del tamaño de una nave de descenso o mayor tiene un requerimiento específico de mantenimiento (el valor en puntos de mantenimiento o VPM). El valor en puntos de mantenimiento total de cada nave se encuentra representado por tres VPM separados: el VPM de soporte vital y energía, el VPM de la estructura, y el VPM del armamento; dichos VPM se calculan utilizando las fórmulas mostradas a continuación. Debe tenerse en cuenta que el VPM no es igual al valor de combate utilizado para determinar los requerimientos de mantenimiento de las unidades de superficie. Con un punto de apoyo se repara un punto de mantenimiento.

La Tabla de Mantenimiento, página 59, proporciona los requisitos de mantenimiento para cada embarcación del tamaño de una nave de descenso o mayor que actualmente se encuentra en servicio en la Esfera Interior (incluyendo las embarcaciones de ocupación de los clanes), no se incluyen las estaciones espaciales. Las naves aparecen en orden alfabético dentro de cada tipo para conseguir una identificación más fácil.

Sistemas de soporte vital/energía

Determina el valor en puntos de mantenimiento de los sistemas de soporte vital y de energía utilizando la fórmula siguiente:

VPM = VPM del Motor + VPM del Reactor K-F + VPM del Soporte Vital

Consulta la Tabla de los VPM de soporte vital/energía, página 59, para los valores individuales.

Estructura

Determina el valor en puntos de mantenimiento de la estructura de la nave utilizando la fórmula siguiente:

VPM = VPM de la integridad estructural + VPM del puente + VPM de la vela + VPM de la plataforma gravítica + VPM acoplamiento + VPM de la bodega de carga

Consulta la Tabla de VPM de la estructura para los valores individuales.

VPM SOPORTE VITAL/ENERGÍA

VPM del Motor:

Masa de la nave (en toneladas)	*VPM*
Menos de 9.000	Tonelaje del motor x 10
9.000-50.000	Tonelaje del motor x 5
50.001-400.000	Tonelaje del motor x 2
400.000+	Tonelaje del motor

VPM del Reactor K-F:

Tipo	*VPM*
Núcleo normal	Tonelaje reactor K-F/l00
Núcleo compacto	Tonelaje reactor K-F/10

VPM del soporte vital:
Número de tripulantes y pasajeros x 50



Armamento

Determina el valor de puntos de mantenimiento de los sistemas de armamento utilizando la fórmula siguiente:

VPM = VPM Armamento + VPM Radiadores

Las VPM del armamento es equivalente al VPM de todas las armas. El VPM del armamento aparece en la Tabla Principal de armamento, páginas 70-71. El VPM de los radiadores es igual al número de radiadores de la nave x 10.

VPM DE LA ESTRUCTURA

(**Nota:** VPM = Toneladas de blindaje + Toneladas de Estructura x un multiplicador. La segunda columna de la tabla proporciona el multiplicador para esta fórmula.)

VPM de la integridad estructural:

Masa de la nave (en toneladas)	*Multiplicador del VPM*
Nave de descenso:	
Inferior a 50.000	100
50.000+	80
Naves de salto, naves de guerra, estaciones:	
Menos de 100.000	10
100-200.000	8
200-300.000	6
300-400.000	4
400-500.000	2
500.000+	1

VPM del puente:

Tipo	*VPM*
Nave de descenso	Tonelaje del puente x 10
Nave de salto	Tonelaje del puente

VPM diversos:

Vela de salto = toneladas de la vela x 10
Plataforma gravítica = tonelaje de la plataforma x 10
Puntos de anclaje para el acoplamiento = 100 cada uno
Adaptador para el remolcador = 500
Bodegas de carga:
Vehículo/'Mech/caza = tonelaje de la bodega
Carga = tonelaje de la bodega/100

EFECTOS DEL MANTENIMIENTO

Los puntos de soporte generados por la tripulación de una nave contrarrestan el mantenimiento requerido para cada nave en una relación de 1:1; dicho de otra manera, la utilización de 1 PS cancela a 1 punto de mantenimiento. Si la tripulación no puede generar suficientes puntos de soporte para cubrir todos los puntos de mantenimiento, entonces algunos sistemas pueden llegar a fallar. Tira 2D6 por cada sistema que no recibe todo el mantenimiento necesario, añade 1 al resultado por cada 10 por ciento de déficit. Si un sistema que no recibió un pleno mantenimiento también tubo un déficit en la semana previa, añade esos modificadores al resultado de los dados. El total debe compararse en la Tabla de Fallos de los sistemas para determinar el número de sistemas que no responden adecuadamente.

TABLA DE MANTENIMIENTO

Tipo de nave	VPM Estructura	VPM Soporte Vital	VPM Armamento	VPM Total
Baves de salto				
Hunter	7.507	5.183	2.100	14.790
Invader	10.030	7.522	1.160	18.712
Merchant	7.486	5.980	980	14.446
Monolith	14.828	16.930	1.370	33.128
Scout	5.620	6.410	1.210	13.240
Star Lord	10.673	12.100	1.300	24.073
Naves de descenso				
Achilles	42.668	26.900	4.097	73.665
Avenger	13.424	7.300	2.241	22.965
Behemoth	53.741	29.080	2.194	85.015
Broadsword	11.380	6.392	4.059	21.821
Buccaneer	15.479	6.900	883	23.262
Carrier	30.875	16.850	7.508	55.233
Condor	24.622	27.500	1.878	54.000
Confederate	8.626	4.670	2.604	16.200
Excalibur	44.846	38.750	2.420	869016
Fortress	26.300	21.300	4.530	52.130
Fury	l0.032	10.000	1.448	21.479
Gazelle	12.262	6.850	1.576	20.688
Intruder	14.046	13.700	3.713	31.459
Leopard	9.033	5.600	1.968	16.601
Leopard VP	9.033	5.600	1.968	16.601
Mammoth	20.821	22.050	1.894	44.765
Monarch	16.085	24.400	760	41.245
Mule	22.653	11.400	1.255	35.308
Overlord	41.220	20.050	4.371	65.641
Seeker	13.860	22.100	1.630	37.590
Titan	5l.900	21.000	5.518	78.418
Triumph	20.980	23.100	2.175	46.255
Union	12.470	10.500	2.990	25.960
Vengeance	46.600	13.325	2.985	62.910
Naves de guerra				
Aegis	62.539	136.675	300.904	500.118
Black Lion	68.569	196.250	312.846	577.655
Bug-Eye	2.015	19.575	1.035	22.625
Cameron	76.924	174.185	209.070	460.179
Congress	60.599	190.800	84.738	336.137
Essex	38.557	151.300	79.052	268.909
Lola III	38.076	203.680	81.420	323.176
McKenna	201.440	488.200	435.020	1.124.660
Potemkin	129.964	318.670	192.188	640.822
Sovetskii				
Soyuz	74.260	155.495	131.124	360.879
Texas	147.480	402.600	233.470	783.550
Vincent	34.222	125.070	16.180	175.472

Como cabría esperar de tan venerables naves, aunque reciban todo su mantenimiento requerido, un sistema todavía podría funcionar mal. Una vez por semana, tira 2D6 para cada una de las tres áreas de mantenimiento: estructura, soporte vital y energía, y armamento. Si se obtiene un resultado de 12, significa que ha fallado un sistema en esa área.

Cuando una estructura o sistema de soporte vital/energía funciona mal a pesar de haber estado realizado todo el mantenimiento, tira 2D6 y consulta la Tabla de los Sistemas afectados, para poder determinar el sistema que funcionó mal. Tacha una de las casillas del sistema afectado (estructura o soporte vital/energía) como si hubiesen sido impactadas por armamento (el jugador que controla la nave determina el área de mantenimiento que se ve afectada). Este daño debe repararse utilizando las reglas de reparación, no las de mantenimiento. Si el sistema determinado aleatoriamente ya está destruido, tira de nuevo 2D6 hasta poder aplicar una de casilla de daño a otro sistema.

TABLA DE FALLOS DE LOS SISTEMAS

Resultado modificado de 2D6	Número de sistemas que fallan
2-6	0
7-9	1
10-12	2
13-15	3
15-17	4
18-19	5
20	6
21+	Falla 1 sistema adicional por punto

En una semana, la tripulación de una nave de descenso clase *Union* sólo puede realizar el 80 por ciento de los mantenimientos para los sistemas de energía de su nave. El jugador debe tirar 2D6 y añadir 2 al resultado (+1 por cada 10 por ciento de déficit). El resultado obtenido con los dados es de 4, modificado a 6. La tripulación tiene suerte; ningún sistema falla por la falta de mantenimiento.

La semana siguiente, la tripulación se encuentra otra vez en una situación similar, sólo cumple el 80 por ciento del mantenimiento requerido por la nave. El jugador tira de nuevo 2D6, pero esta vez añade 4 al resultado (+2 por el 20 por ciento de déficit, y +2 por la carencia de mantenimiento de la semana pasada). El resultado es un 7, modificado con un +4, da un resultado de 11. Según la Tabla de Fallos de los sistemas, dos de los sistemas tienen problemas. Si el 80 por ciento del mantenimiento continúa durante una tercera semana, el jugador debe añadir +6 al resultado de los dados (+2 por el 20 por ciento de déficit y +4 por el déficit de las dos semanas previas). ¡Esperamos que pronto puedan solucionar sus problemas de tripulación!

Si falla un sistema de armas, aplica aleatoriamente una casilla de daños a una barquilla de armamento. Las barquillas capitales siempre sufren fallos en los sistemas antes que las barquillas de armamento normales.

Si una nave aeroespacial sufre el fallo de un sistema, tacha una casilla de blindaje por sistema fallido. Cuando no quede ninguna casilla de blindaje sin marcar, la nave no podrá ser utilizada, pero todavía puede ser reparada. (Trátalas como recuperadas. Ver **Cómo recuperar las bajas sufridas por los cazas,** pág. 52.)

COSTES DE MANTENIMIENTO

Los gastos de mantenimiento incluyen los jornales de los ingenieros y un flujo constante de pequeñas y baratas piezas para mantener el funcionamiento de la nave. Este coste se trata de un total aproximado de 1 billete-C por cada 100 puntos de mantenimiento necesario. En la mayoría de las naves, este coste es de poca importancia, pero las tripulaciones que operan en grandes y sofisticadas embarcaciones, encuentran a estos gastos menores ¡enormemente hinchados!

TABLA DE LOS SISTEMAS AFECTADOS

Resultado de 2D6	Estructura	Soporte vital/energía
Naves de descenso		
2	Colapso del casco	Planta de fusión
3	Escotilla de la bodega	Planta de fusión
4	Bodega de carga	Radar
5	Camarotes de la tripulación	Soporte vital
6	Impulsor derecho	Puente
7	Canal de transbordo	Expansión K-F
8	Impulsor izquierdo	Computadora
9	Collar de acoplamiento	Sistemas de navegación
10	Collar de acoplamiento	Masa de reacción
11	Tren de aterrizaje	Reactor
12	Puente	Reactor
Naves de salto, naves de guerra, estaciones		
2	Colapso del Casco	Planta de fusión
3	Escotilla de la bodega	Planta de fusión
4	Bodega de carga	Computadora*
5	Camarotes de la tripulación	Puente*
6	Impulsor derecho	Radar
7	Collar de acoplamiento	Comunicaciones
8	Impulsor izquierdo	CIC
9	Canal de transbordo	Ingeniería
10	Conjunto de vela de salto	Masa de reacción
11	Plataforma gravítica**	Reactor
12	Puente*	Reactor K-F (Ver Tabla de fallos en el reactor K-F)

*El cincuenta por ciento de las veces, falla el sistema auxiliar.
**El cincuenta por ciento de las veces, fallan los sistemas del área de esparcimiento.

TABLA DE FALLOS EN EL REACTOR K-F

Resultado de 2D6	Componente afectado
2	Bobina del hiperpropulsor
3	Sistema de carga
4	Batería de fusión de litio
5	Depósito de helio
6	Depósito de helio
7	Depósito de helio
8	Depósito de helio
9	Depósito de helio
10	Batería de fusión de litio
11	Iniciador de campo
12	Controlador del hiperpropulsor (sistemas de batería en las estaciones espaciales)

REPARACIONES

La mayoría de las partes de todo tipo de naves pueden ser reparadas. La información sobre el efecto de los daños a los componentes internos y sus reparaciones básicas aparecen en el capítulo **Combate**, página 22. La información que sigue a continuación explica cómo hacer éstas y otras reparaciones vitales a navíos y a naves pequeñas en **BattleSpace.** Estas reglas suponen que las unidades disponen de las herramientas y componentes necesarios para llevar a cabo todas las reparaciones necesarias.

MODIFICADORES A LA REPARACIÓN

Las reparaciones sólo son posibles si se puede disponer de las instalaciones apropiadas. Cuando se intente llevar a cabo una reparación, tira 2D6 y compara el resultado con la dificultad (número objetivo). Si el resultado es igual o mayor al número objetivo, la reparación tiene éxito. Si el resultado es menor que el número objetivo, la reparación fracasa. Tanto si la reparación se realiza con éxito como si no, transcurre el tiempo indicado para la reparación.

Las naves de guerras, de salto y de descenso de los clanes incorporan un sistema de sellado del casco que ayuda en todas las reparaciones. Reduce el número objetivo para la dificultad de cualquier reparación en 1 cuando se trate de una embarcación de los clanes.

Cada reparación requiere la presencia de un ingeniero y un ingeniero secundario como mínimo. Un buen ingeniero puede reducir la dificultad de la reparación, así como el tiempo requerido.

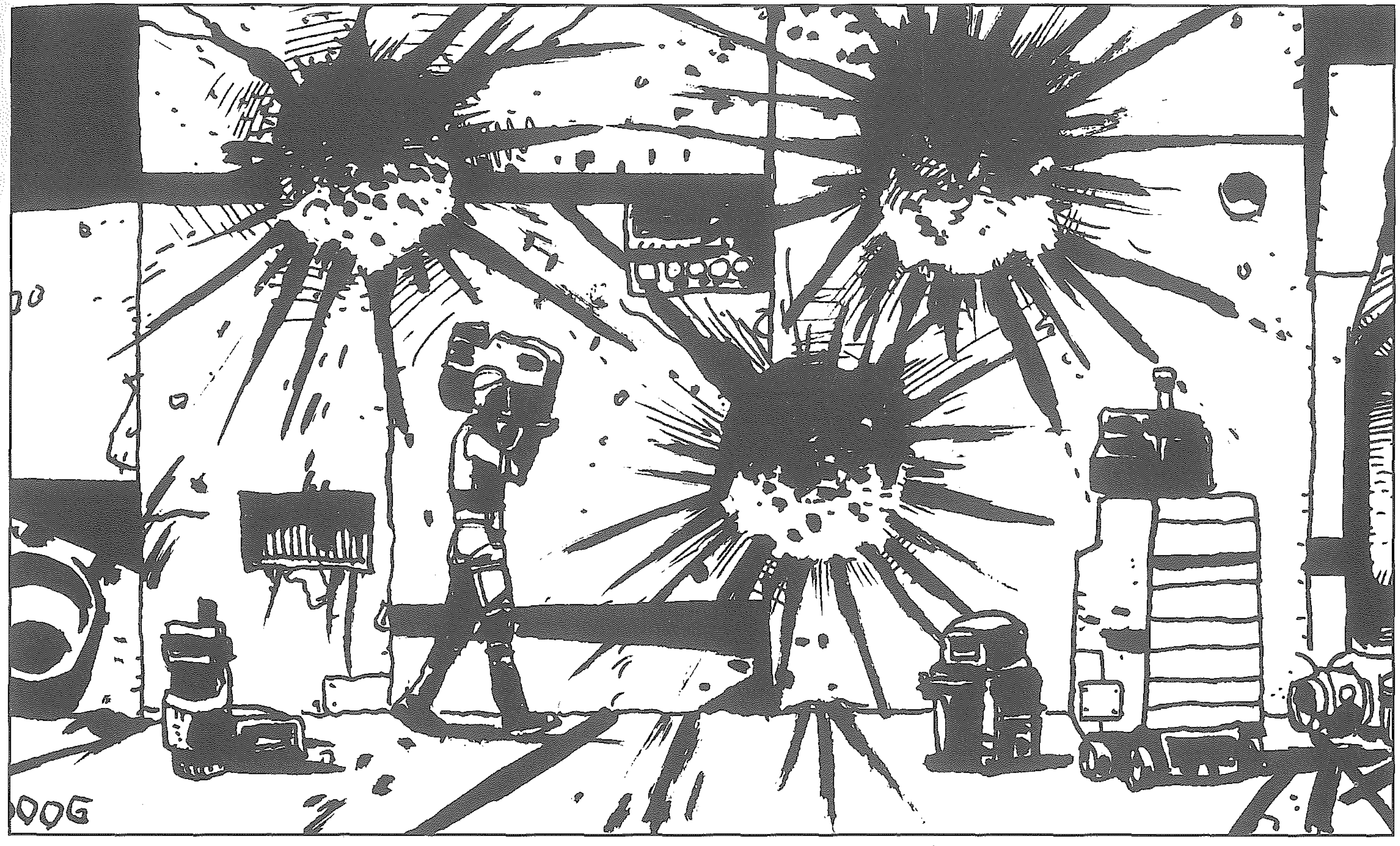
Si el ingeniero que supervisa las reparaciones tiene un número objetivo base para el chequeo de habilidad técnica/(nave) inferior a 4 (ver **Chequeos de habilidad,** Pág. 10, **MW2);** reduce el número objetivo de la reparación en 1 por cada punto por debajo de 4. Por ejemplo, si el número objetivo básico es 3, resta 1; si es 2, resta 2; y así sucesivamente. El jugador debe incrementar en 1 la dificultad (número objetivo) de la reparación, por cada punto en el cual el número objetivo básico para la habilidad técnica/(nave) del ingeniero, que supervisa la reparación, exceda de 4. Por ejemplo, añade 1 a la dificultad si el número objetivo básico es 5; si es 6, añade 2, etcétera.

Cada punto añadido o restado de la dificultad de reparación también añade o resta un 10 por ciento del tiempo básico requerido para llevar a cabo la reparación. Por ejemplo, si la dificultad para la reparación está modificada por +2, incrementa el tiempo de reparación en un 20 por ciento. Si el modificador de dificultad es de —2, reduce el tiempo de reparación en un 20 por ciento.

Si un intento para reparar un componente destruido fracasa, ese componente debe ser reemplazado. El capítulo de **Construcción**, página 77, muestra los costes de los recambios. La instalación de una nueva parte requiere un tiempo igual a 10 veces el tiempo básico de reparación, a menos que el texto especifique un tiempo de reemplazo. Para instalar la mayoría de los nuevos componentes, el jugador realiza un chequeo de reparación contra un número objetivo de 7. El número objetivo, para instalar un nuevo sistema de reactor K-F, es de 9.

REPARACIÓN DE COMPONENTES

La sección de **Daños críticos**, página 22 en **Combate**, enumera los tiempos (en horas), las instalaciones requeridas y la dificultad (representada por un número objetivo) de reparar componentes internos. Para poder reparar dichos componentes, los jugadores deben llevar a cabo un chequeo de reparación contra uno de dos números objetivo. Cuando todas las casillas de un componente interno se hayan tachado, ese componente se considera destruido; utiliza el número objetivo «destruido» para



intentar la reparación. Si algunas casillas permanecen sin tachar, utiliza el número objetivo «dañadas» para intentar repararlo. Un resultado igual o mayor que el número objetivo indica una reparación con éxito (incluso en un componente destruido). Borra la tachadura realizada sobre una de las casilla de daños para ese componente. Si el resultado del chequeo de reparación es inferior al número objetivo, el intento de reparación fracasa. Las reparaciones fracasadas pueden ser intentadas de nuevo, a menos que la reparación no pueda ser repetida, indicado por un NR. Si una reparación tiene éxito, pero más casillas de daño permanecen tachadas en ese componente, el jugador puede intentar reparar el resto de los daños, aun cuando el número objetivo de la reparación indique que la reparación no puede repetirse.

Las reglas para reparar barquillas de armamento son ligeramente distintas. Para reparar una barquilla de armamento, lleva a cabo un chequeo de reparación por cada barquilla (no por cada casilla de barquilla de armamento) contra el número objetivo proporcionado. (Ver **Daños críticos.**) Si por lo menos una de las barquillas en un ángulo de disparo permanece funcional (el chequeo de reparación tiene éxito), borra la tachadura de una de las casillas de daños. Si la reparación intentada para todas las barquillas de armamento tienen éxito, borra la tachadura de ambas casillas.

REPARACIÓN DEL BLINDAJE

El blindaje no puede repararse, pero las secciones dañadas pueden ser reemplazadas. Una reparación sobre la marcha del blindaje, requiere 20 minutos para reemplazar cada punto de blindaje (suponiendo que la nave lleve blindaje de recambio).

En el dique seco, la misma reparación sólo necesita 10 minutos. No es necesario ningún chequeo de reparación.

REPARACIÓN DE LA VELA DE SALTO

La vela colectora de energía de una nave de salto no puede repararse, pero las secciones dañadas pueden ser reemplazadas en las instalaciones de un dique seco. Son necesarias 4 horas para reemplazar cada una de las secciones dañadas de la vela (cada punto perdido de integridad de vela). No es necesario ningún chequeo de reparación.

REPARACIÓN DE CAZAS

Cualquier caza o nave pequeña que sobreviva a una batalla puede ser reparada tras el combate. Utiliza un número objetivo de 6 para reparar cada una de las casillas de daños tachada, y contra un tiempo básico de reparación de 6 horas. Cuando el jugador puede determinar el tipo exacto de caza que está siendo reparado, cada casilla de daño reparada cuesta un 1 por ciento del precio de compra de la nave. Estos intentos de reparación pueden repetirse. Si se desconoce el tipo exacto de nave, las reparaciones cuestan un 1 por ciento del precio medio de los cazas en esa unidad. Si el jugador no puede identificar ninguno de los tipos de caza de la unidad, supón que el coste medio es de 40.000 billetes-C (cazas aeroespaciales) o 200.000 billetes-C (omnicazas).

Las naves pequeñas recuperadas también pueden ser reparadas. Trata cualquier nave recuperada como una nave con todas las casillas de blindaje tachadas.

Cada casilla de daño puede ser recuperada a un coste del 5 por ciento del precio total de la nave. Si el jugador no puede identificar el tipo de nave, supón un coste de 200.000 billetes-C para las naves de la Esfera Interior o 1.000.000 de billetes-C para las naves de los clanes. El número objetivo para reparar cada casilla de daño es de 6, y el tiempo básico de reparación es de 18 horas.

LA TRIPULACIÓN

La información descrita a continuación permite a los jugadores añadir otro nivel de complejidad a sus partidas de **BattleSpace**, incorporando **MechWarrior, Segunda versión**, y utilizando los sistemas del **Manual del mercenario: 3055**. La información sobre la calidad de la tripulación proporciona más modificadores al movimiento y al ataque debido a las acciones del piloto durante la partida, además de proporcionar el coste de la tripulación para varias naves. Los modificadores de la Tabla de Calidad de la tripulación son acumulativos con los demás modificadores apropiados. El multiplicador de salarios puede aplicarse a la información de la Tabla de Informe del salario medio.

CALIDAD DE LA TRIPULACIÓN

La mayoría de los capitanes de las naves de descenso y de salto juran que la tripulación de sus embarcaciones puede hacer que la nave responda en batalla. Una buena tripulación funciona casi como una única entidad, anticipándose siempre a las demandas sobre la nave y aumentando la eficiencia y exactitud. Por otra parte, los miembros de una mala tripulación, tienden a entorpecerse los unos con los otros, haciendo disminuir la eficacia total de la nave. En **BattleSpace**, toda la tripulación (o todos los pilotos en una unidad de caza) utilizan un único nivel de experiencia para reflejar sus habilidades. El nivel de experiencia de una tripulación modifica las tiradas para impactar y los chequeos de control. Añade todos los modificadores al resultado de los dados; los modificadores positivos hacen que el éxito sea más probable, mientras que los modificadores negativos reducen esa probabilidad. Las embarcaciones de los clanes y de la Esfera Interior normalmente van dotadas con tripulaciones de experiencia regular. La carencia de experiencia de los clanes en el combate con naves de descenso es la razón principal del por qué las tripulaciones de sus naves de descenso y de salto no sean veteranos, que es el nivel que sirve normalmente en sus fuerzas terrestres.

TABLA DE CALIDAD DE LA TRIPULACIÓN

Experiencia de la tripulación	Modif. a la tirada para impactar	Modif. al chequeo de control	Multip. del salario
Recluta	–1	–1	1
Regular	0	0	1,3
Veterano	+1	+1	1,7
Élite	+2	+2	2

Los daños causados a los camarotes de la tripulación afectarán finalmente al rendimiento de la tripulación, puesto que entran en juego el agotamiento y otros factores. Por cada día que la nave deba continuar operando con los camarotes de la tripulación dañados, aumenta la dificultad en 1 de cualquier tirada para impactar o chequeo de control por cada 4 casillas de daños sufridas por los camarotes de la tripulación (redondea las fracciones hacia arriba).

REQUISITOS DE LA TRIPULACIÓN

Las tripulaciones de las naves que realizan viajes espaciales trabajan en turnos rotativos, ocho horas trabajando y ocho descansando. Normalmente sólo la tripulación de más alto rango, los pilotos y los ingenieros, tienen un contrato permanente con una nave de descenso. Los demás miembros de la tripulación se contratan temporalmente, para algunos meses o para un viaje. Esta disposición hace que las tripulaciones se muevan entre los distintos navíos y por lo tanto la mayoría de espaciopuertos mantienen un área central desde la cual el oficial ejecutivo de la nave de descenso puede contratar a la tripulación. Las principales compañías y aquellas con grandes organizaciones frecuentemente mantienen a un agente en cada puerto que supervisa la contratación de tripulación. Sin embargo, las razones de seguridad dictan que las naves que operan para unidades militares o gobiernos estatales contratan a una tripulación permanente, la cual es elegida bajo supervisión de las apropiadas agencias de inteligencia.

Los salarios exactos pagados a un tripulante varían de nave de descenso en nave de descenso, y dependen de la experiencia y posición del tripulante. Como punto de referencia, todos los meses ComStar publica una encuesta estadística de los salarios para los distintos tipos de profesiones, basándose en muestras de cada estado de la Esfera Interior. Esta encuesta permite que los agentes puedan observar las tendencias nacionales y regionales en el momento de realizar un contrato, pero los salarios para las tripulaciones de las naves espaciales tienden a ser sorprendentemente uniformes a lo largo de toda la Esfera Interior. El informe de junio del 3056 dio los salarios mínimos siguientes para la tripulación, con una variación de más o menos un 2 por ciento.

INFORME DEL SALARIO MEDIO

Posición	Salario medio (en billetes-C por mes)
Piloto	550
Ingeniero	450
Ingeniero secundario	250

El informe también muestra que el salario base varía de acuerdo a la experiencia de la tripulación, la tripulación con una gran experiencia recibe hasta un 200 por ciento del salario base. (Ver un poco más arriba la Tabla de Calidad de la tripulación.)

Los requisitos de tripulación de cada nave dependen de la complejidad de la embarcación, pero normalmente aumentan con el tamaño de la nave. Cada embarcación normalmente mantiene suficientes ingenieros para cumplir con sus requisitos semanales de mantenimiento, aunque el número exacto necesitado dependerá de la habilidad de cada uno de los ingenieros. Cada nave también requiere un u ocasionalmente dos, pilotos por turno de trabajo. A diferencia de los ingenieros, los pilotos generalmente trabajan un turno por cada período de 24 horas. La mayoría de las naves sólo requieren que el piloto supervise el control de las operaciones realizadas por la computadora, por lo que la mayoría de las naves de diversos tamaños tienen suficiente con un par de pilotos.

Las grandes embarcaciones, sobre todo las notables naves de guerra, mantienen un gran número de tripulantes y jóvenes oficiales adicionales, además de tener una gran proporción de tripulantes que no son ingenieros. Sobre la media, estas naves tienen 1 tripulante no ingeniero por cada 50.000 toneladas de embarcación.

La Tabla de Requerimiento de tripulación contiene los requisitos de tripulación para los diseños de estas grandes naves actualmente en servicio, ordenado alfabéticamente.



TABLA DE REQUERIMIENTO DE TRIPULACIÓN

Cantidad y tipo de tripulantes requeridos

Tipo de nave	Pilotos	Ingenieros	Ingenieros secundarios	Producción media de PS
Naves de salto				
Hunter	2	2	6	17.700
Invader	2	3	7	23.250
Merchant	2	2	4	14.400
Monolith	3	4	9	30.450
Scout	1	1	4	10.500
Star Lord	2	2	7	19.350
Naves de descenso				
Achilles	6	5	20	52.500
Avenger	2	4	9	30.450
Behemoth	6	8	36	90.600
Broadsword (clan)	2	4	2	24.000
Buccaneer	2	4	6	25.500
Carrier (clan)	2	5	10	57.000
Condor	2	4	20	48.600
Confederate	2	3	5	19.950
Excalibur	2	10	30	88.500
Fortress	3	5	30	69.000
Fury	2	4	2	18.900
Gazelle	2	4	2	22.200
Intruder	3	5	22	55.800
Leopard	2	4	3	20.550
Leopard VP	2	4	3	20.550
Mammoth	3	6	26	66.300
Monarch	3	4	27	60.150
Mule	2	4	12	35.400
Overlord	3	5	31	70.650
Seeker	2	4	12	35.400
Titan	3	10	25	80.250
Triumph	2	4	9	30.450
Union	2	4	8	28.800
Vengeance	3	6	25	64.650

	No ingenieros	Pilotos/ ingenieros	Ingenieros secundarios	Producción media de PS
Naves de guerra				
Aegis	45	105	30	459.000
Black Lion	49	120	39	532.350
Bug-Eye	3	3	14	34.800
Cameron	52	40	195	477.750
Congress	46	50	160	459.000
Essex	37	30	141	349.650
Lola III	41	50	63	198.950
McKenna	116	150	312	1.099.800
Potemkin	90	135	31	577.650
Sovetskii Soyuz	50	50	101	361.650
Texas	94	100	508	1.228.200
Vincent	27	21	65	189.150

REGLAS DE CONSTRUCCIÓN

Aunque algunas fábricas de la Esfera Interior han comenzado de nuevo a producir naves de descenso y naves de salto, muchas de las técnicas y herramientas han cambiado durante el último milenio. Las distinciones entre las bases tecnológicas, clasificadas como pre Guerras de Sucesión, era de la Liga Estelar y tecnología de los clanes, simplifica excesivamente la situación real. No hay dos clases de naves de descenso o de salto, e incluso, en muchos casos, no hay dos naves de la misma clase, que utilicen exactamente las mismas tecnologías o las mismas técnicas de ensamblaje. Los fabricantes siempre han echado mano al material que tenían disponible en el momento de la construcción, no siempre se trataba del mejor; el lugar de construcción de una nave también afectaba a sus componentes. Por ejemplo, una nave construida en una de las importantes factorías de la Hegemonía Terráquea posiblemente tendrá un sistema de propulsión mucho más eficiente que una nave de diseño y masa similar construida en el Concordato de Tauro.

Como las tripulaciones han sido forzadas durante siglos a utilizar los recambios que tenían a mano, para poder mantener operacionales a sus amadas naves espaciales, esas naves listadas como de tecnología «estándar», son cualquier cosa excepto eso. La mayoría de las naves más antiguas listadas en los **Manuales de referencia técnica de BattleTech** se construyeron una a una con cualquier material disponible en su momento.

La diseminación del núcleo de memoria de la Muerte Gris creó una distribución casi uniforme, en toda la Esfera Interior, de la tecnología naval de la era de la Liga Estelar en el 3056, por lo que los jugadores de todas las Casas y los Clanes pueden utilizar este conjunto de reglas para la construcción. El texto explica cómo modificar la construcción de naves basándose en la tecnología avanzada de los Clanes.

CONSTRUCCIÓN DE NAVES DE DESCENSO

Los fabricantes construyen las naves de descenso en cuatro partes importantes. Cada parte incorpora varios sistemas importantes, pero para los propósitos de construcción, los jugadores pueden concentrar sólo en estas cuatro áreas: los parámetros, la propulsión, estructura y armamento. Los parámetros determinan el tipo, uso, y masa de la nave. La construcción de los sistemas de propulsión determina cómo se proporcionará energía a la nave. La estructura determina cuánto blindaje puede incorporar la nave y cuánto daño podrá sufrir. El paso final de la construcción está en el montaje de las armas. Cada una de estas áreas básicas de construcción requiere varios pasos.

DETERMINACIÓN DE LOS PARÁMETROS

Los parámetros de un nave de descenso determinan su tipo, empleo y masa.

Tecnología

Decide qué tecnología se utilizará en la construcción de la nave, si es de la Esfera Interior (incluyendo la Liga Estelar) o de los clanes.

Tipo

Seguidamente se determina el tipo de nave de descenso que va a ser construida, esferoidal (huevoide) o aerodinámica (con alas). Las esferoidales son más baratas de construir y más sencillas de manejar en el espacio; las aerodinámicas operan mejor en la atmósfera.

Empleo

Decide si la nave será para uso militar o civil. Las naves militares normalmente son más poderosas, con sistemas más eficientes; también cuestan más que las embarcaciones civiles.

Masa

Finalmente, decide la masa de la nave. Una nave de descenso esferoidal puede pesar entre 100 y 100.000 toneladas. Una nave de descenso aerodinámica puede pesar entre 100 y 35.000 toneladas. La masa total de todos los componentes de la nave debe ser igual o inferior a la masa total de la nave.

Los jugadores deben decidir ahora la masa de su nave, porque el tamaño de la planta y de otros componentes se determina según la masa de la nave. Sin embargo, como la masa también determina cuántas armas puede llevar una nave y lo bien que realizarán su función, los jugadores pueden querer tener en cuenta estos factores al elegir la masa de su nave. El capítulo de las **Grandes naves** proporciona este tipo de información para todas las naves actualmente en servicio; los jugadores pueden encontrar útil el estudio de este capítulo para determinar lo que permite realizar cada masa de una nave antes de decidirse por la de su nave.

Bill decide construir un porta-cazas de 5.000 toneladas utilizando la tecnología de los clanes. Esta nave de descenso será un navío aerodinámico militar.

DETERMINAR LA PROPULSIÓN

El sistema de propulsión determina la forma en que la nave se abastecerá de energía, su velocidad segura y máxima, y su maniobrabilidad.

Tamaño del motor

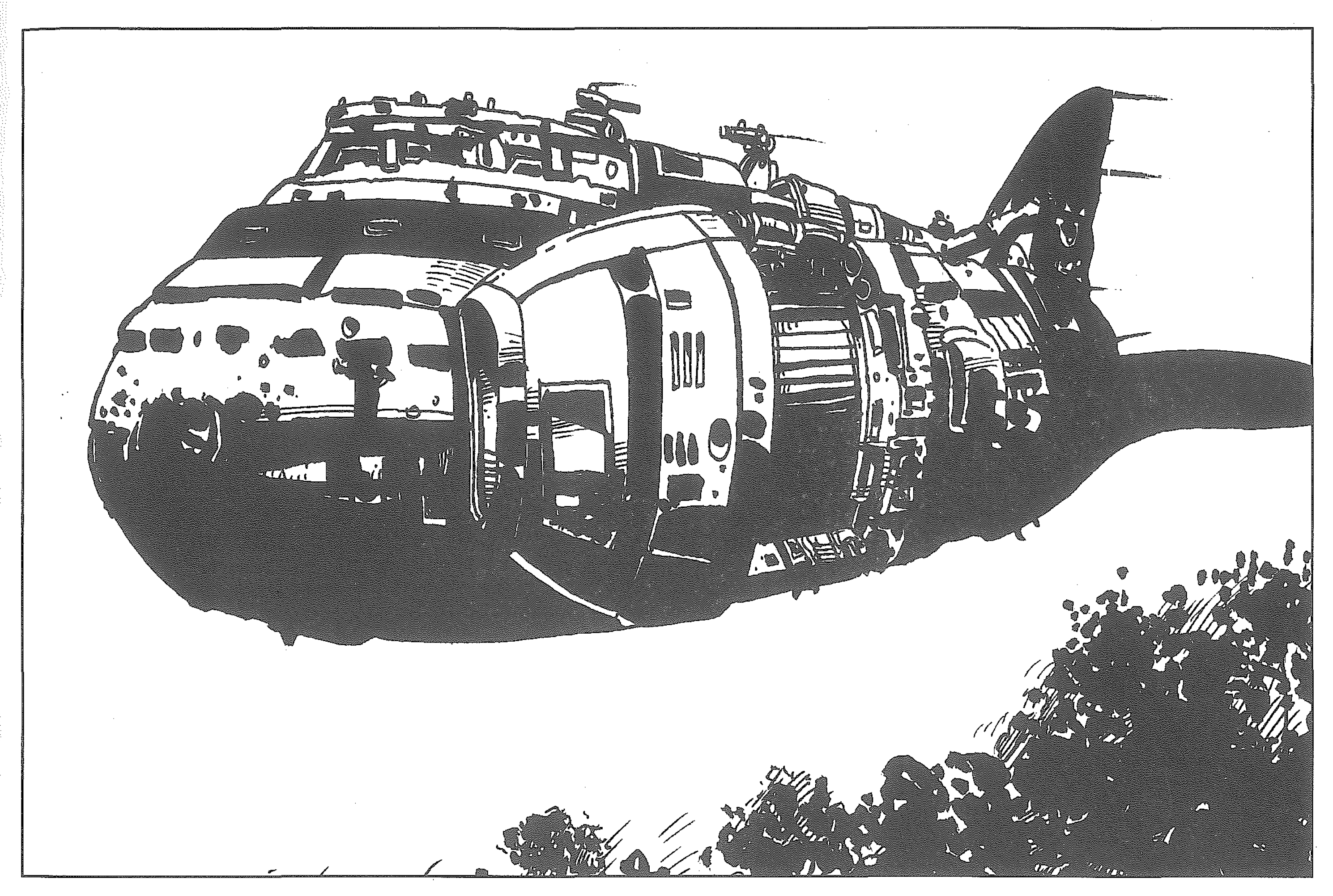
Determina el tamaño del motor de una nave de descenso utilizando su masa y el valor de impulsión segura deseado. Una nave de descenso puede tener un valor de impulsión de 10 como máximo, pero cuanto mayor es el valor de impulsión, mayor es el motor. El motor tomará un 6,5 por ciento de la masa de la nave por cada punto de impulsión. Por ejemplo, el motor de un nave de descenso de 1.000 toneladas de masa con un valor de impulsión de 3, pesará 195 toneladas.

Como las naves de descenso de los clanes son ligeramente más eficientes que sus contrapartidas de la Esfera Interior, cada punto de impulsión del motor tomará un 6,1 por ciento de la masa total de la nave. Por ejemplo, el motor de una nave de descenso de los clanes de 1.000 toneladas de masa y con un valor de impulsión de 3 pesará 183 toneladas.

La impulsión máxima de una nave es igual a la impulsión segura multiplicada por 1,5 (fracciones redondeadas hacia arriba).

Eficacia táctica del combustible

Aunque el motor y la impulsión segura determinan las capacidades reales de una nave, el tamaño de la misma determinará la cantidad de combustible necesaria para maniobrar. El número de puntos de impulsión por tonelada indica la eficacia del combustible de una nave que maniobra durante la batalla, es decir, operando a nivel táctico. Este valor es impor-



tante para los jugadores que utilicen **(la Regla Opcional) Combustible**, página 52 del capítulo **Operaciones en campaña.** La Tabla de Consumo de combustible da el número de puntos de impulsión producidos por cada tonelada de combustible, basándose en la masa de la nave.

Eficacia estratégica del combustible

Una nave con aceleración constante, normalmente lleva a cabo una operación estratégica de tránsito por el sistema. (Ver **Operaciones en campaña**.) Para este tipo de movimiento, las naves de descenso pueden utilizar con más eficacia su sistema de expansión calorífica del combustible, que consigue reducir drásticamente el consumo de combustible. En las naves de descenso militares, este sistema proporciona un valor de quema/día (el número de toneladas de combustible utilizadas en un día desplazándose a una aceleración constante de 1G) de 1,84 toneladas por G y por día. Los jugadores que construyen naves de descenso civiles, que normalmente carecen del sistema de expansión calorífico, deberían consultar la Tabla de Consumo civil del combustible que aparece a continuación, para los valores quema/día según las naves de distintas masas.

Depósitos de combustible

Reserva espacio en la nave para los depósitos de combustible. El mínimo espacio destinado normalmente al combustible es igual al número de toneladas de combustible equivalentes a 20 veces el valor de quema/día de la nave, pero el espacio realmente destinado es, normalmente, de un tamaño mayor (especialmente en las naves militares). Cada tonelada de combustible requiere 1 tonelada del espacio de la nave. Para las

TABLA DE CONSUMO DE COMBUSTIBLE

Masa de la nave (en toneladas)	Puntos de impulsión/tonelada
100-399	16
400-799	14
800-1.199	12
1.200-1.899	10
1.900-2.999	8
3.000-19.999	6
20.000-39.999	4
40.000+	2

TABLA DE CONSUMO CIVIL DEL COMBUSTIBLE

Masa de la nave (en toneladas)	Toneladas/quema-día/G
100-999	1,84
1.000-3.999	2,82
4.000-8.999	3,37
9.000-19.999	4,22
20.000-29.999	5,19
30.000-39.999	6,52
40.000-49.999	7,71
50.000-69.999	8,37
70.000-100.000	8,83

bombas de combustible serán necesarias un número de toneladas igual al 2 por ciento del espacio del depósito de combustible.

Bill escoge una impulsión segura de 5 para su portacazas, por lo que el peso del motor será de 1.525 toneladas. Como se trata de una nave de 5.000 toneladas, la nave de descenso consigue 6 puntos de impulsión por cada tonelada de combustible. Como se trata de una nave militar, su eficacia del combustible es de 1,84 toneladas por quema/día. Bill reserva espacio para 337 toneladas de combustible y 7 toneladas para las bombas de combustible.

DETERMINAR LA ESTRUCTURA

La estructura de una nave determina el blindaje que puede llevar y cuántos daños podrá soportar. La estructura también determina la eficacia con la que la nave podrá utilizar el armamento, dependiendo del número de radiadores que incorpore.

Masa estructural

El armazón y los mamparos se llevan una cierta cantidad de masa de la nave. El jugador debería asignar un valor numérico (expresado en 0,5 G de puntos de impulsión) a la estructura de la nave. Este valor, la integridad estructural de la nave (IE), representa las fuerzas G que el armazón puede aguantar. La integridad estructural tiene un valor mínimo igual al valor de impulsión máxima de la nave. La mayoría de los diseñadores, especialmente los de naves militares, dotan a la nave con una mayor integridad estructural que la requerida, para permitir que la nave pueda compensar los efectos de las fuerzas G externas (como por ejemplo, los disparos recibidos y las colisiones).

Una alta integridad estructural también incrementará el valor del blindaje de la nave. (Ver blindaje, pág. 67.) El peso de la estructura se calcula según la fórmula siguiente.

Masa estructural de una nave de descenso:
Esferoidal = (integridad x tonelaje)/500
Aerodinámica = (integridad x tonelaje)/200

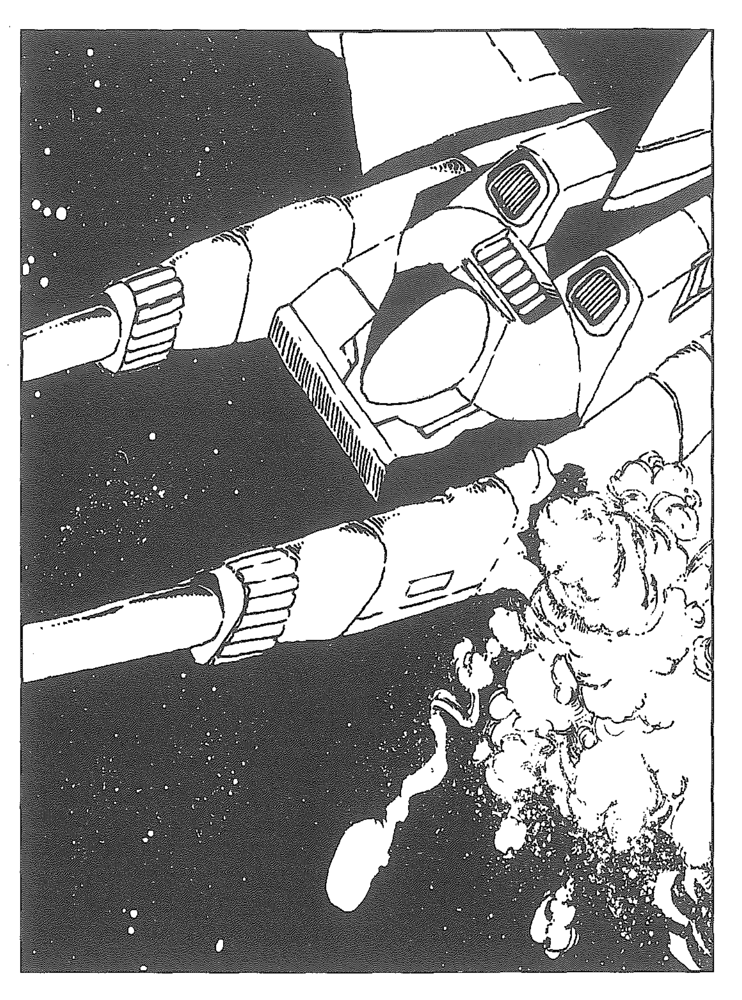
La estructura de una nave de descenso incluye un collar de acoplamiento estándar con sus apropiadas esclusas neumáticas, permitiendo que la nave de descenso pueda acoplarse a las naves de salto, a las estaciones espaciales y a otras naves de descenso.

Por ejemplo, una nave de descenso aerodinámica de 1.000 toneladas con un valor de impulsión segura de 3 (valor de impulsión máxima de 5) necesitará un mínimo de 25 toneladas de estructura (IE de 25) para resistir la tensión normal de la aceleración. Una nave de descenso esferoidal de 1.000 toneladas requeriría sólo 10 toneladas de estructura (IE de 10).

Una nave diseñada para ser utilizada como remolcador debe tener una estructura reforzada. Por ello debe añadirse un 10 por ciento a la masa estructural requerida.

Puente

El puente de un nave de descenso tan sólo se lleva una, relativa, pequeña porción de masa de la nave. La masa mínima reservada para el puente debería ser igual al 0,75 por ciento del tonelaje total de nave. El módulo de puente contiene todas las computadoras, los sensores, y la aviónica necesaria para dirigir la nave.



Radiadores

El calor generado por las armas y el ritmo al que este calor se disipa, limita la frecuencia con la que, las unidades de **BattleSpace**, pueden disparar sus armas. Cada nave tiene un determinado número de radiadores incorporados al motor. El número exacto depende del tamaño del motor y del tipo de nave. Los radiadores incorporados al motor no ocupan masa adicional, y desde el punto de vista de la construcción de naves se consideran radiadores «gratis». La mayoría de los fabricantes añaden más radiadores (que ocupan masa) a fin de aumentar la eficacia de tiro de una nave. Los jugadores utilizarán las siguientes tablas para calcular el número de radiadores «gratis» que recibirá la nave que están construyendo. Para las naves de descenso aerodinámicas, utilizar las fórmulas siguientes, siendo el resultado igual al número de radiadores gratis. Para las naves de descenso esferoidales, consulta la Tabla de Radiadores que sigue a continuación, dividiendo el número de la columna izquierda entre la masa del motor de la nave en la columna apropiada (redondear hacia arriba). El resultado es el número de radiadores gratis para ese tamaño de motor y nave.

Radiadores de una nave de descenso aerodinámica:
Militar = Peso del motor/20
Civil = Peso del motor/60

TABLA DE RADIADORES (ESFEROIDALES)

Divisor	Masa del motor (en toneladas) Militar	Civil
1	0-19	—
2	20-49	—
3	50-99	0-19
4	100-159	20-39
5	160-229	40-49
6	230-299	50-69
7	300-389	70-89
8	390-499	90-119
9	500-619	120-149
10	620-899	150-219
12	900-1.239	220-299
14	1.240-1.639	300-389
16	1.640-2.099	390-489
18	2.100-2.599	490-519
20	2.600-4.099	620-979
25	4.100-5.999	980-1.399
30	6.000-8.499	1.400-1.919
35	8.500-10.999	1.920-2.499
40	11.000-13.499	2.500-3.199
45	13.500-16.999	3.200-3.999
50	17.000+	4.000-5.799
60	—	5.800-7.799
70	—	7.800-10.499
80	—	10.500-12.999
90	—	13.000-15.999
100	—	16.000+

Un nave de descenso esferoidal militar con un motor de 150 toneladas tendría 37,5 radiadores gratis, que quedan en 38 al redondear hacia arriba (150/4). Una nave de descenso esferoidal civil con un motor de 300 toneladas tendrá (300/14 = 21,4) 22 radiadores gratis.

La instalación adicional de radiadores ayuda a una disipación más rápida y eficiente del calor, permitiendo que las naves puedan utilizar más armamento a la vez y en el mismo turno. Cada radiador ocupa 1 tonelada de masa. También se dispone de radiadores dobles; cada radiador doble ocupa la misma masa que un radiador normal, pero cuesta tres veces más que el precio estándar. (Ver **Cómo calcular el coste,** pág. 76.) Los jugadores pueden reemplazar los radiadores gratuitos del motor con radiadores dobles, pero deben pagar el precio total de esos radiadores.

Blindaje

Los fabricantes proporcionan alguna protección de blindaje en todas las naves de descenso. La cantidad de protección que proporciona cada tonelada de blindaje depende del tamaño y tipo de nave de descenso. Además, la integridad estructural de las naves limita las toneladas de blindaje que puede llevar. Las fórmulas siguientes sirven para determinar la cantidad de blindaje que cada nave puede llevar. Se debe consultar la Tabla de Puntos de blindaje para saber la cantidad de los mismos a que equivale una tonelada de blindaje según el tonelaje de la nave.

Blindaje de la nave de descenso:
Aerodinámica: integridad estructural x 3,6 toneladas
Esferoidal: integridad estructural x 4,5 toneladas

TABLA DE PUNTOS DE BLINDAJE

Masa de la nave (en toneladas) Esferoide	Aerodinámica	Puntos de blindaje (por tonelada) Esfera Interior	Clanes
100-12.499	100-5.999	1,6	2
12.500-19.999	6.000-9.499	1,4	1,7
20.000-34.999	9.500-12.499	1,2	1,4
35.000-49.999	12.500-17.499	1	1,2
50.000-64.499	17.500-24.999	0,8	1
65.500+	25.000-35.000	0,6	0,7

Determina los puntos de blindaje totales para la nave (redondeando al número entero más cercano), seguidamente divide el total en cuatro partes equivalentes para cada uno de los encaramientos de blindaje. Se añaden los puntos de blindaje adicionales a cada uno de los encaramientos de blindaje hasta un valor igual a la integridad estructural dividida por 10 (redondeando hasta el número entero más cercano).

Otros componentes estructurales

Utiliza la Tabla de Componentes Estructurales Diversos para añadir los restantes componentes estructurales necesarios de la nave de descenso.

COMPONENTES ESTRUCTURALES DIVERSOS I

Componente	Masa (en toneladas)
DACM (almacenaje de munición)	1 (0 en las naves de los clanes)
Bodega de 'Mech/Caza/ nave pequeña	150
Escotilla de bodega de 'Mech/caza/ nave pequeña	0 (máximo 8)
Bodega de vehículo pesado (hasta 100 toneladas)	100
Bodega de vehículo ligero (hasta 50 toneladas)	50
Bodega de carga	*
Escotillas de la bodega de carga	0 (máximo 40)
Camarote tripulación/pasajero	7 por persona
Camarote oficial/pasajero de primera clase	10 por persona
Infante (de a pie)	5
Infante (aeromóvil)	6
Infante (motorizado)	7
Elemental	10
Remolcador anclaje/adaptador	100
Cápsula de emergencia y mecanismo	7
Bote salvavidas y mecanismo	7

*Utiliza cualquier tonelaje restante para la carga tras la instalación del armamento.

Bill da a su nave de descenso un IE de l0 (250 toneladas). El puente se lleva 37,5 toneladas. Como se trata de una nave de descenso aerodinámica y militar, el motor viene con 76 radiadores incorporados «gratis». Bill decide no añadir ningún radiador adicional, pero convierte todos los radiadores «gratis» en dobles. También añade 40 toneladas de blindaje a la nave (menos de las 45 toneladas permitidas) proporcionando un total de 84 puntos de blindaje (21 en cada uno de los cuatro encaramientos: delante, laterales y posterior). Entonces Bill añade las siguientes estructuras diversas:

10 compartimientos para cazas	1.500 toneladas
Camarotes de la tripulación (2 pilotos, 5 ingenieros, 10 ingenieros secundarios)	220 toneladas
Camarotes de pasajeros (10 pilotos aeroespaciales, 10 técnicos de cazas)	140 toneladas
3 Botes salvavidas	21 toneladas

ELECCIÓN DEL ARMAMENTO

La fase final en el diseño de las naves de descenso es la adición del armamento. La mayoría de las naves de descenso montan armas, aun cuando estas sean sólo para la legítima defensa. Debe escogerse cualquier arma de la sección apropiada de la Tabla Principal de armamento, páginas 69-71.

Cuando se elija el armamento, cada jugador debe observar tres restricciones, aparte de tener en consideración el tonelaje disponible.

1. Con cada arma balística debe destinarse una tonelada de munición.

2. Las armas deben ser asignadas a barquillas en cada uno de los ángulos de disparo de la nave. No deben destinarse más de ocho armas por barquilla, y sólo se puede asignar una única barquilla de cada tipo de arma por ángulo de disparo.

Las barquillas de armamento son las siguientes:

cañones proyectores de partícula (incluyendo las versiones AE);
cañones automáticos (incluyendo las versiones Ultra y de Rifle Gauss);
misiles de largo alcance (incluyendo las versiones Artemis);
misiles de corto alcance (incluyendo las versiones Artemis y Focal);
armas láser (incluyendo las versiones AE);
cañones automáticos LB-X;
láseres de impulsos;
armas de defensa próxima (ametralladoras, lanzallamas, láseres ligeros, sistemas antimisil).

3. Algunos de los ángulos de disparo deben contener el mismo armamento para mantener el equilibrio de la nave. Estos incluyen a los ángulos de disparo delantero-izquierdo y delantero- derecho, y a los posterior-izquierdo y posterior-derecho.

Para determinar el factor de tiro de cada barquilla de armamento, suma los factores de tiro de todas las armas incluidas en una barquilla, redondeando el total al número entero más cercano. Si un arma ejecuta menos que 10 disparos por turno, añade sólo el 75 por ciento de su factor de tiro a este total. En la hoja de control, de la nave de descenso, debe anotarse el factor de tiro de la barquilla para cada uno de sus alcances, así como el calor total generado por las armas de cada barquilla.

Bill añade las armas siguientes a su nave de descenso:

Arma	Masa total (en toneladas)	Localización
6 AMCA-6 Focal	18	Delantero
Munición (AMCA Focal) 90	6	
6 Sistemas antimisil	3	Delantero
Munición (antimisil) 144	6	
5 láseres pesados AE	20	Delantero
3 láseres pesados de impulsos	18	Ala derecha
4 ametralladoras	1	Ala derecha
Munición (Amet.) 800	4	
5 láseres medios AE	5	Ala derecha
2 rifles Gauss	24	Ala derecha
Munición (Gauss) 18	2	
3 láseres pesados de impulsos	18	Ala izquierda
4 ametralladoras	1	Ala izquierda
Munición (MG) 800	4	
5 láseres medios AE	5	Ala izquierda
2 rifles Gauss	24	Ala izquierda
Munición (Gauss) 18	2	
2 rifles Gauss	24	Ala derecha (posterior)
Munición (Gauss) 18	2	
2 CA/10	20	Ala derecha (posterior)
Munición (CA/10) 20	2	
3 láseres medios	6	Ala derecha (posterior)
2 rifles Gauss	24	Ala izquierda (posterior)
Munición (Gauss) 18	2	
2 CA/10	20	Ala izquierda (posterior)
Munición (CA/10) 20	2	
3 láseres medios	6	Ala izquierda (posterior)
2 CA/20 Ultras	24	Posterior
Munición (CA Ultra) 5	10	
5 láseres pesados AE	20	Posterior
	Total: 323 toneladas	

El espacio restante de 599,5 toneladas, se reserva para carga. Bill completa su nave de descenso perteneciente a la clase *Carrier*. (Ver todas las estadísticas y descripciones en el capítulo **Grandes naves**, pág. 43.)

TABLA PRINCIPAL DE ARMAMENTO

Arma	Tipo	Calor	Factor de tiro	Alcance máximo	Disparos/ tonelada	Tons.	Coste (en bill.C)	Coste munic. (en bill.C)	VPM
Esfera interior									
Láser pesado AE	Láser	12	0,8	Largo	—	5	200.000	—	108
CPP AE	CPP	15	1	Largo	—	7	300.000	—	136
Lanzallamas	Defensa próxima	3	0,2	Corto	—	1	7.500	—	4
Láser pesado	Láser	8	0,8	Medio	—	5	100.000	—	76
Láser medio	Láser	3	0,5	Corto	—	1	40.000	—	31
Láser ligero	Defensa próxima	1	0,3	Corto	—	1	11.250	—	6
CPP	CPP	10	1	Medio	—	7	200.000	—	110
Láser pesado de impulsos	Láser de impulsos	10	0,9	Medio	—	7	75.000	—	79
Láser medio de impulsos	Láser de impulsos	4	0,6	Corto	—	2	60.000	—	82
Láser ligero de impulsos	Defensa próxima	2	0,3	Corto	—	1	16.000	—	8
Antimisil	Defensa próxima	1	0,3	—	12	1	100.000	2.000	40
CA2	Cañón automático	1	0,2	Largo	45	6	75.000	1.000	24
CA5	Cañón automático	1	0,5	Medio	20	8	125.000	4.500	61
CA10	Cañón automático	3	1	Medio	10	12	200.000	6.000	94
CA20	Cañón automático	7	2	Corto	5	14	300.000	10.000	123
Rifle Gauss	Cañón automático	1	1,5	Largo	8	15	300.000	20.000	226
CA LB 10-X	CA LBX	2	0,6	Medio	10	11	400.000	16.000	128
Ametralladora	Defensa próxima	0	0,2	Corto	200	1,5	5.000	1.000	2
CA5 Ultra	Cañón automático	2	0,7	Largo	20	9	200.000	9.000	144
AMLA 5	AMLA	2	0,3	Largo	24	2	30.000	30.000	29
AMLA 10	AMLA	4	0,6	Largo	12	5	100.000	30.000	58
AMLA 15	AMLA	5	0,9	Largo	8	7	175.000	30.000	87
AMLA 20	AMLA	6	1,2	Largo	6	10	250.000	30.000	117
AMLA 5 + Artemis	AMLA	2	0,4	Largo	24	2	130.000	60.000	89
AMLA 10 + Artemis	AMLA	4	0,8	Largo	12	5	200.000	60.000	118
AMLA 15 + Artemis	AMLA	5	1,2	Largo	8	7	275.000	60.000	147
AMLA 20 + Artemis	AMLA	6	1,6	Largo	6	10	350.000	60,000	177
NARC	—	0	—	Corto	6	3	100.000	6.000	60
AMCA 2	AMCA	2	0,2	Corto	50	1	10.000	27.000	17
AMCA 4	AMCA	3	0,6	Corto	25	2	60.000	27.000	34
AMCA 6	AMCA	4	0,8	Corto	15	3	80.000	27.000	51
AMCA 2 + Artemis	AMCA	2	0,4	Corto	50	1	110.000	54.000	77
AMCA 4 + Artemis	AMCA	3	0,6	Corto	25	2	160.000	54.000	94
AMCA 6 + Artemis	AMCA	4	1	Corto	15	3	180.000	54.000	111
Focal 2	AMCA	2	0,4	Corto	50	2	15.000	54.000	25

TABLA PRINCIPAL DE ARMAMENTO

Arma	Tipo	Calor	Factor de tiro	Alcance máximo	Disparos/ tonelada	Tons.	Coste (en bill.C)	Coste munic. (en bill.C)	VPM
Clanes									
Nota: Multiplica el coste por 5 si se compra en el mercado negro.									
Láser pesado AE	Láser	12	1	Extremo	—	4	200.000	—	166
Láser medio AE	Láser	5	0,7	Medio	—	1	80.000	—	51
Láser ligero AE	Láser	2	0,5	Corto	—	1	11.250	—	21
CPP AE	CPP	15	1,5	Largo	—	6	300.000	—	228
Lanzallamas	Defensa próxima	2	0,2	Corto	—	1	7.500	—	4
Láser pesado	Láser	8	0,8	Medio	—	6	100.000	—	76
Láser medio	Láser	3	0,5	Corto	—	2	40.000	—	31
Láser ligero	Defensa próxima	1	0,3	Corto	—	1	11.250	—	6
CPP	CPP	10	1	Medio	—	6	200.000	—	110
Láser pesado de impulsos	Láser de impulsos	10	1	Largo	—	6	175.000	—	177
Láser medio de impulsos	Láser de impulsos	4	0,7	Medio	—	2	60.000	—	74
Láser ligero de impulsos	Láser de impulsos	2	0,3	Corto	—	1	16.000	—	16
Antimisil	Defensa próxima	1	0,5	—	24	1	100.000	2.000	40
CA2	Cañón automático	1	0,2	Largo	45	5	75.000	1.000	24
CA5	Cañón automático	1	0,5	Medio	20	7	125.000	4.500	51
CA10	Cañón automático	3	1	Medio	10	10	200.000	6.000	84
CA20	Cañón automático	7	2	Corto	5	12	300.000	10.000	123
Rifle Gauss	Cañón automático	1	1,5	Largo	8	12	300.000	20.000	228
CA LB 2-X	CA LBX	1	0,1	Extremo	45	5	150.000	2.650	42
CA LB 5-X	CA LBX	1	0,3	Largo	20	7	250.000	12.000	82
CA LB 10-X	CA LBX	2	0,6	Medio	10	10	400.000	16.000	123
CA LB 20-X	CA LBX	6	1,2	Medio	5	12	600.000	27.000	184
Ametralladora	Defensa próxima	0	0,2	Corto	200	0,75	5.000	1.000	2
CA2 Ultra	Cañón automático	2	0,3	Extremo	22	5	120.000	1.000	74
CA5 Ultra	Cañón automático	2	0,7	Largo	10	7	200.000	9.000	144
CA10 Ultra	Cañón automático	6	1,5	Medio	5	10	320.000	12.000	247
CA20 Ultra	Cañón automático	14	3	Medio	2	12	480.000	20.000	329
AMLA 5	AMLA	2	0,3	Largo	24	1	30.000	30.000	46
AMLA 10	AMLA	4	0,6	Largo	12	3	100.000	30.000	91
AMLA 15	AMLA	5	0,9	Largo	8	4	175.000	30.000	137
AMLA 20	AMLA	6	1,2	Largo	6	5	250.000	30.000	183
AMLA 5 + Artemis	AMLA	2	0,4	Largo	24	1	130.000	60.000	106
AMLA 10 + Artemis	AMLA	4	0,8	Largo	12	3	200.000	60.000	151
AMLA 15 + Artemis	AMLA	5	1,2	Largo	8	4	275.000	60.000	197
AMLA 20 + Artemis	AMLA	6	1,6	Largo	6	5	350.000	60.000	243
NARC	—	0	—	—	6	2	100.000	6.000	50
AMCA 2	AMCA	2	0,2	Corto	50	1	10.000	27.000	17
AMCA 4	AMCA	3	0,6	Corto	25	1	60.000	54.000	34
AMCA 6	AMCA	4	0,8	Corto	15	2	80.000	54.000	51
AMCA 2 + Artemis	AMCA	2	0,4	Corto	50	1	110.000	54.000	77
AMCA 4 + Artemis	AMCA	3	0,6	Corto	25	1	160.000	54.000	94
AMCA 6 + Artemis	AMCA	4	1	Corto	15	2	180.000	54.000	111
Focal 2	AMCA	2	0,4	Medio	50	1	15.000	54.000	25
Focal 4	AMCA	3	0,8	Medio	25	2	90.000	54.000	49
Focal 6	AMCA	4	1,2	Medio	15	3	120.000	54.000	74

TABLA PRINCIPAL DE ARMAMENTO

Arma Armas Navales	Tipo	Calor	Factor de tiro	Alcance máximo	Disparos/ tonelada	Tons.	Coste (en bill.C)	Coste munic. (en bill.C)	VPM
CAN/10	CA Capital	30	10	Largo	0,2	2.000	2.000.000	30.000	2.370
CAN/20	CA Capital	60	20	Largo	0,4	2.500	5.000.000	60.000	4.740
CAN/25	CA Capital	85	25	Largo	0,6	3.000	7.500.000	75.000	6.185
CAN/30	CA Capital	100	30	Largo	0,8	3.500	10.500.000	90.000	6.200
CAN/35	CA Capital	120	35	Medio	1	4.000	14.000.000	105.000	6.180
CAN/40	CA Capital	135	40	Medio	1,2	4.500	18.000.000	120.000	5.885
LN35	Láser Capital	52	3,5	Largo	—	700	500.000	—	583
LN45	Láser Capital	70	4,5	Extremo	—	900	850.000	—	1.145
LN55	Láser Capital	85	5,5	Extremo	—	1.100	1.250.000	—	1.565
CPPN ligero	CPP Capital	105	7	Largo	—	1.400	2.000.000	—	1.675
CPPN medio	CPP Capital	135	9	Extremo	—	1.800	3.250.000	—	2.585
CPPN pesado	CPP Capital	225	15	Extremo	—	3.000	9.050.000	—	4.275
GAUSS-N ligero	Gauss Capital	9	15	Extremo	0,2	4.500	20.300.000	45.000	4.041
GAUSS-N medio	Gauss Capital	15	25	Extremo	0,4	5.500	30.350.000	75.000	6.735
GAUSS-N pesado	Gauss Capital	18	30	Extremo	0,5	7.000	50.050.000	90.000	8.085
Orca	Misil Capital	20	4	Extremo	50	150	150.000	20.000 c/u	1.160
Tiburón Blanco	Misil Capital	15	3	Extremo	40	120	130.000	14.000 c/u	1.155
Barracuda	Misil Capital	10	2	Extremo	30	90	90.000	8.000 c/u	690
AR10*	Misil Capital	**	**	**	*	250	250.000	**	2.360

*El sistema AR10 puede disparar cualquiera de los tres misiles capitales siempre que se disponga de la apropiada munición.
**Lo mismo que el misil que dispara.
c/u: Cada unidad.

DE SALTO/GUERRA

La construcción de naves de salto y de guerra está constituida por pasos importantes. Como ocurre con la construcción de las naves de descenso, cada paso de construcción va incorporando diversos sistemas importantes. Los jugadores construirán las naves de salto y las de guerra utilizando las mismas áreas que en las naves de descenso, pero también deben construir el reactor K-F, sistema que permite a estas naves saltar a través del hiperespacio. Cada uno de los cinco pasos, parámetros, reactor K-F, sistemas de propulsión, estructura y armamento, requiere varios pequeños pasos intermedios.

DETERMINACIÓN DE LOS PARÁMETROS

Los parámetros de una nave de descenso determinan su tipo, empleo y masa.

Tipo

Primero se determina si la nave será una nave de salto normal o una nave de guerra (también conocida como nave de salto de combate, o navío de combate).

Masa

Se decide la masa de la nave. Como ningún reactor K-F puede ser inferior a 2.500 toneladas, esto limita el tamaño mínimo de una nave de salto, que puede llegar a tener una masa de hasta 500.000 toneladas. Una nave de guerra puede llegar a tener una masa de hasta 2.500.000 toneladas. La masa total de todos los componentes de la nave debe ser igual o inferior a la masa total elegida. (Ver la explicación bajo la sección **Masa** de la pág. 64, sobre las directrices a seguir para escoger la masa.)

Para su siguiente embarcación, Bill decide construir una nueva nave de salto utilizando de nuevo la tecnología de los clanes. Se decide por una nave de salto normal de 95.000 toneladas, destinada al reconocimiento.

AÑADIR REACTOR K-F

El reactor K-F está compuesto por dos elementos: el reactor en sí mismo, utilizado para producir la masiva cantidad de energía requerida para el salto al hiperespacio y la vela colectora de energía, la técnica más común para recargar el reactor.

El reactor K-F forma el núcleo de todos los tipos de naves de salto, y los hay de dos tipos. El reactor Kearny-Fuchida normal, que toma el 95 por ciento de la masa de la nave (esta masa incluye todos los depósitos de helio, controladores y demás componentes vitales); pero la construcción de naves de guerra requiere que el reactor sea más compacto, permitiendo a la embarcación transportar motores de maniobra y armas navales además de naves de descenso. Con lo que existe el segundo tipo de reactor: el de núcleo compacto, que ocupa la mitad de espacio que el núcleo normal (45,25 por ciento de la masa total de la nave), pero cuesta 100 veces más que un núcleo normal.

Cada reactor K-F tiene un valor de integridad que representa la fragilidad del mayor componente del reactor, el depósito de helio. La integridad del depósito se determina utilizando las fórmulas que se muestran a continuación. El resultado de la integridad de reactor se redondea al número entero más cercano. Para determinar los efectos de la integridad del reactor, véase **Viaje Hiperespacial,** página 42 en el capítulo **Operaciones en campaña**.

Integridad del reactor K-F:
Integridad del núcleo normal = 1,2 + (masa del reactor K-F/60)
Integridad del núcleo compacto = 2 + (masa del reactor K-F/25.000)

Vela de salto

Las naves de salto, normalmente, recargan sus reactores K-F utilizando una enorme vela de salto, un dispositivo especialmente diseñado para captar la energía procedente de las estrellas más cercanas. La masa de esta vela depende del tamaño de la nave de salto y del tipo de núcleo del reactor. Para determinar el tamaño requerido de una vela de salto deben utilizarse las fórmulas siguientes. La masa de la vela se redondea al número entero más cercano.

Masa de la vela de salto:
Para un reactor normal = 30 + (masa de la nave de salto/7.500)
Para un núcleo compacto = 30 + (masa de la nave de salto/20.000)

Las velas de salto han sido diseñadas para que tras soportar una determinada cantidad de daños continúen funcionando. La fórmula que sigue a continuación sirve para determinar esta tolerancia, llamada integridad de la vela. La integridad de la vela de salto se redondea al número entero más cercano.

Integridad de la Vela = 1 + (masa de la vela/20)



Bill proporciona un núcleo normal de reactor K-F a su nave de salto. El núcleo, con un 95 por ciento de la masa de la nave, pesará 90.250 toneladas. El reactor tendrá una integridad de reactor de 2,7 (redondeado a 3). La vela de salto pesará 43 toneladas, y tendrán una integridad de Vela de 3.

DETERMINAR LA PROPULSIÓN

Las naves de salto y las naves de guerra utilizan distintos sistemas de propulsión. La mayoría de las naves de salto tan sólo utilizan sus motores para mantenerse estacionarios, necesitando una capacidad de impulsión de sólo 0,1 o 0,2 G (de 0,2 a 0,4 puntos de impulsión). Las naves de guerras, que necesitan maniobrar por el sistema, comúnmente, disponen de un valor de impulsión comparable al de las naves de descenso. La unidad del motor incluye tanto el sistema del reactor como la planta de fusión de la nave.

Determinar el tamaño del motor

Para determinar el tamaño del motor de una nave de salto se utiliza su masa y el valor de impulsión segura deseado. El motor se llevará casi un 1,2 por ciento del peso de la nave por cada décima parte de un G de impulsión (o 0,2 puntos de impulsión). Por ejemplo, el motor de un nave de guerra de 500.000 toneladas de peso que tenga un valor de impulsión de 3 pesará 90.000 toneladas.

La impulsión máxima de una nave es igual a la impulsión segura multiplicada por 1,5 (redondeando las fracciones hacia arriba).

TABLA DE CONSUMO DE COMBUSTIBLE

Masa de la nave (en toneladas)	Puntos de impulsión/tonelada
5.500-89.999	4
90.000-109.999	2
110.999-249.999	1
250.000+	0,5

Eficacia táctica del combustible

Aunque el tamaño del motor de la nave determina la maniobrabilidad de la nave, el tamaño en sí mismo determina la cantidad de combustible necesario para maniobrar. Más que indicar las cantidades fraccionales de combustible necesarias para generar una aceleración de 5 metros por segundo (1 punto de impulsión/0,5 G), la Tabla de Consumo de combustible proporciona el número de puntos de impulsión por tonelada requeridos para maniobrar. Este valor es importante para aquellos jugadores que utilicen las reglas avanzadas de combustible. (Véase **[Regla Opcional] Combustible,** pág. 52 del capítulo **Operaciones en campaña.**)

Eficacia estratégica del combustible

Cuando se utilice el motor a un ritmo constante durante largos períodos, tanto si es a un bajo nivel para mantenerse estacionario en un punto de salto o para viajar a través del sistema, una nave puede utilizar con más eficacia su sistema de expansión calorífica del combustible, lo que reduce drásticamente su consumo de combustible. El consumo exacto (dado en toneladas de combustible por día y por G de aceleración) depende del tamaño de la nave. Este valor aparece en la Tabla de Expansión calorífica del combustible.

TABLA DE EXPANSIÓN CALORÍFICA DEL COMBUSTIBLE

Masa de la nave (en toneladas)	Toneladas/quema-día
5.500-49.000	2,82
50.000-99.000	9,77
100.000-199.999	19,75
200.000+	39-52

Para determinar la cantidad real de combustible consumida para que una nave se mantenga estacionaria o realice un tránsito por el sistema, debe multiplicarse el número de toneladas por quema-día por la aceleración en Gs. Por ejemplo, un nave de guerra que acelera a 2 G utilizaría dos veces el número indicado de toneladas por quema-día. Una nave de salto que mantenga su posición utilizando 0,1 G de impulsión sólo consumirá una décima parte del combustible indicado.

El jugador puede asignar cualquier cantidad del espacio disponible a los depósitos de combustible. El espacio mínimo para el combustible, normalmente es igual al número de toneladas de combustible equivalentes a 20 veces el valor quema-día de la nave, pero por regla general se dispone de mucho más. Cada tonelada de combustible requiere 1 tonelada de espacio de la nave. Las bombas de combustible ocuparán un espacio equivalente a un número de toneladas igual al 2 por ciento del espacio en toneladas del depósito de combustible.

Bill decide que el reactor de estacionario de su nave de salto proporcione 0,1 G de impulsión. El motor pesará el 1,2 por ciento de la masa de la nave, es decir, 1.140 toneladas. Este reactor utilizará 9,77 toneladas de combustible por quema-día. Una tonelada de combustible proporcionará 2 puntos de impulsión. Como la nave de salto operará lejos de su base durante los largos períodos de las misiones de reconocimiento, Bill equipa a la nave con suficientes depósitos como para cargar 400 toneladas de combustible (suficiente para por lo menos un año terrestre). Las bombas de combustible para estos depósitos se llevarán un espacio de unas 8 toneladas.

DETERMINAR LA ESTRUCTURA

La estructura de una nave determina el blindaje que puede llevar y cuántos daños puede soportar. La estructura también determina la eficacia con la que la nave podrá utilizar el armamento, dependiendo del número de radiadores que la nave incorpore.

Masa estructural

Los armazones y mamparos se llevan una gran parte de la masa de la nave. El jugador asignará un valor numérico a la estructura de la nave, representando la dureza del armazón estructural y su capacidad de soportar fuerzas G y otras tensiones. Este valor numérico es la integridad estructural de nave (IE). La IE tiene un valor mínimo igual al valor de impulsión máxima de la nave, pero la mayoría de los diseñadores proporcionan una integridad estructural más elevada que la requerida (hasta treinta veces superior a la impulsión máxima en las naves de guerra) para permitir que la nave pueda compensar las fuerzas G procedentes de una fuente externa (normalmente los disparos recibidos). Las naves de guerra tienen una integridad estructural mínima igual a su masa dividida por 22.000. La integridad estructural de la nave limita la cantidad de blindaje que se le puede incorporar; una integridad estructural alta permite que la nave pueda llevar más blindaje y dispara el valor de blindaje de la nave.

(Ver blindaje, más adelante.) El peso del armazón de la nave se calcula utilizando la fórmula siguiente.

Masa estructural:
Nave de salto (núcleo normal) = masa de la nave/150
Nave de guerra (núcleo compacto) = (IE/10) x (masa de la nave/100)

Una nave de salto de 100.000 toneladas requerirá 667 toneladas de estructura (100.000/150). Una nave de guerra de 500.000 toneladas con un valor de impulsión máxima de 5 necesita un mínimo de estructura de 11.500 toneladas (IE mínima de 23/10 multiplicada por 500.000/100 = 2,3 x 5.000). Tener en cuenta que salvo cuando se trata con pequeñas naves de guerra, el valor de la impulsión es irrelevante para este cálculo.

Puente

El puente de una nave de salto (o nave de guerra) se lleva una parte relativamente pequeña de la nave. Para el puente debe destinarse un 0,25 por ciento de la masa total de la nave.

Radiadores

El reactor de una nave de guerra o nave de salto (tanto si es estacionario o de maniobra) dispone de un determinado número de radiadores incorporados que le permiten disipar el calor generado por la operación del sistema y el disparo del armamento. El número exacto proporcionado depende del tamaño del reactor. Los radiadores incorporados al motor no se llevan ninguna masa extra, y en términos de construcción de la nave se consideran radiadores «gratis». La mayoría de los fabricantes añaden radiadores adicionales (que añaden masa) a fin de incrementar la eficacia de disparo del armamento de la nave. Los jugadores deberían utilizar la fórmula siguiente para determinar el número de radiadores «gratis» que recibe la nave que han construido.

Radiadores Gratis = 45 + (peso del motor x 2)

La instalación de radiadores adicionales ayuda a disipar el calor con más rapidez y eficacia. Cada radiador se lleva 1 tonelada de masa. También se puede disponer de radiadores dobles; cada radiador doble ocupa la misma masa que un radiador normal, pero cuesta tres veces más. (Ver **Cómo calcular el coste,** pág. 76.) Los jugadores pueden reemplazar los radiadores gratis del motor por radiadores dobles, pero deben pagar el coste de esos radiadores.

Blindaje

Los fabricantes proporcionan algo de blindaje de protección en todas las naves de salto. La cantidad de protección que proporciona cada tonelada de blindaje, varía según el tamaño de la nave y su tecnología (Clan o Esfera Interior). En las naves de salto, los jugadores pueden añadir un máximo de 1 tonelada de blindaje por cada 12 toneladas de masa dedicada a la estructura. Las naves de guerra pueden llevar 1 tonelada de blindaje por cada 50 toneladas de estructura. Utiliza la tabla que sigue a continuación, para determinar el número de puntos de blindaje (PB) proporcionados por cada tonelada de blindaje en las naves de salto y en las de guerra.

TABLA DE PUNTOS DE BLINDAJE

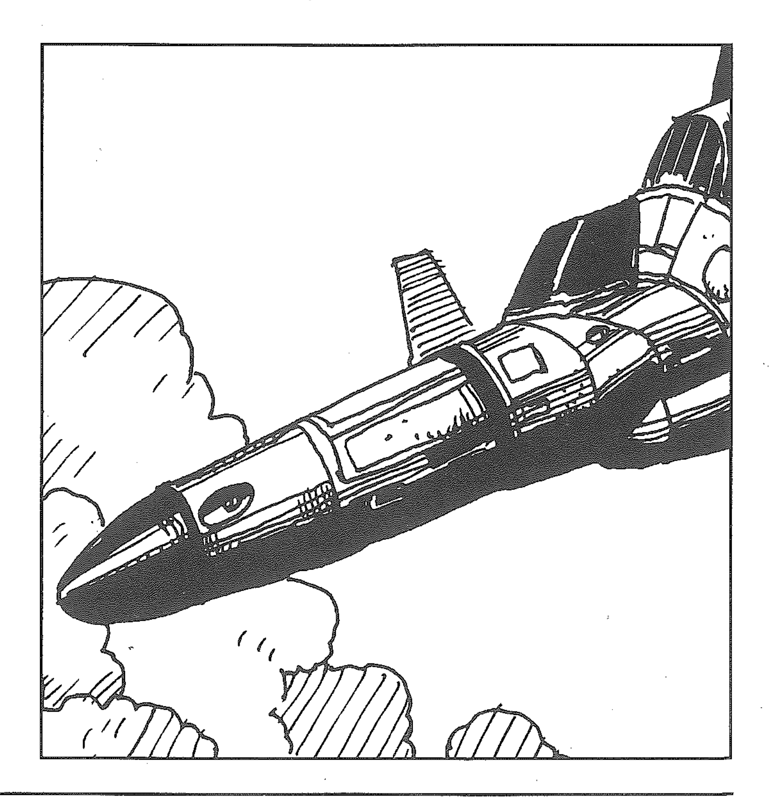
Masa de la nave (en toneladas)	Puntos de blindaje (por tonelada) Esfera Interior	Clanes
5.500-14.999	1,6	2
15.000-149.999	0,8	1
150.000-249.999	0,6	0,7
250.000+	0,4	0,5

Las naves de guerra que utilizan el blindaje normal se ciñen a valores de PB dados en la tabla de arriba, pero pueden mejorar su protección utilizando tipos alternativos de blindaje. Las alternativas enumeradas a continuación proporcionan mayor protección, pero cuestan mucho más que el blindaje normal. (Ver **Cómo Calcular el Coste,** Pág. 76.)

TABLA DE INCREMENTO DEL BLINDAJE

Tipo de blindaje	Incremento en PB	Multiplicador del coste
Ferro-aluminio (mejorado)	0,2	5
Ferro-carburo	0,4	25
Ferro-carburo laminar	0,6	100

Se determinan los puntos de blindaje totales para la nave (redondeando al número entero más cercano), posteriormente se divide el total entre los seis encaramientos de blindaje. Seguidamente se añaden los puntos de blindaje adicionales, a cada uno de los encaramientos de blindaje, iguales a la integridad estructural dividida por 10 (redondeándose al número entero más cercano).



COMPONENTES ESTRUCTURALES DIVERSOS II

Componente	Masa (en toneladas)
Anclajes de acoplamiento (collar nave de salto)	1.000
Plataforma gravítica (menos de 100 metros de diámetro)	50
Plataforma gravítica (100-250 metros de diámetro)	100
Batería de fusión de litio	1 % masa de la nave (máximo 1 por nave)

Nota: Se destina para carga cualquier tonelaje sobrante tras la instalación del armamento.

Otros componentes

Utiliza la tabla de arriba o la **Tabla de Componentes estructurales diversos I**, pág. 67, para añadir los restantes componentes estructurales necesarios a la nave de salto o nave de guerra.

Los requisitos de tripulación para las naves de salto y de guerra difieren ligeramente de los de las naves de descenso. Normalmente, las naves de salto y de guerra requieren una tripulación de dos o tres pilotos, de dos a seis ingenieros y uno o dos ingenieros secundarios por ingeniero. Cada barquilla de armamento requiere dos ingenieros o un ingeniero y un ingeniero secundario. Una nave de salto también asigna por lo menos cuatro ingenieros o ingenieros secundarios al reactor K-F y dos ingenieros o ingenieros secundarios a la planta de fusión y al reactor de estacionario. Las naves de guerra, asignan diez ingenieros o ingenieros secundarios a su reactor de tránsito.

Bill destina 633 toneladas de su nave de salto a la estructura, añade 237,5 toneladas adicionales para el puente. El reactor de la nave viene con 93 radiadores. En lugar de añadir más radiadores, que ocuparía masa, Bill cambia los radiadores «gratis» por radiadores dobles (ahora es como si tuviese 186 radiadores efectivos). Seguidamente, Bill, añade blindaje a la nave, una cantidad de 40 toneladas (40 puntos de blindaje) lejos de las 53 toneladas posibles, dividiéndolos entre los encaramientos como se indica a continuación: 10 delante, 10 posterior, 10 a cada lado. La baja integridad estructural de 0,1 no proporciona puntos de blindaje adicionales. Finalmente, la nave de salto toma el siguiente equipamiento.

Collar de acoplamiento	1.000 toneladas
Camarotes de la tripulación (2 pilotos/8 ingenieros)	70 toneladas
Camarotes del pasaje (10)	70 toneladas
4 botes salvavidas	28 toneladas

ELECCIÓN DEL ARMAMENTO

La fase final en el diseño de las naves de salto/guerra es la adición del armamento. Escoge cualquier arma de la sección apropiada de la Tabla principal de armamento, páginas 69-71.

Cuando se elija el armamento, cada jugador debe observar tres restricciones, aparte de tener en consideración el tonelaje disponible.

1) Con cada arma balística debe destinarse como mínimo una tonelada de munición.

2) Las armas deben ser asignadas a barquillas en cada uno de los ángulos de disparo de la nave. Cada una de las barquillas puede montar cualquier número de armas normales, pero las barquillas capitales tienen un límite de 70 factores de tiro por barquilla capital. Las barquillas de armamento son las siguientes:

Barquillas normales
- Cañones proyectores de partículas (incluyendo las versiones AE)
- Cañones automáticos (incluyendo las versiones Ultra y los rifles Gauss)
- Misiles de largo alcance (incluyendo las versiones Artemis)
- Misiles de corto alcance (incluyendo las versiones Artemis y Focales)
- Armas Láser (incluyendo las versiones AE)
- Cañones automáticos LB-X
- Láseres de impulsos
- Armas de defensa próxima

Barquillas capitales
- Láseres navales
- CPPs navales
- Cañones automáticos navales
- Gauss navales
- Misiles navales

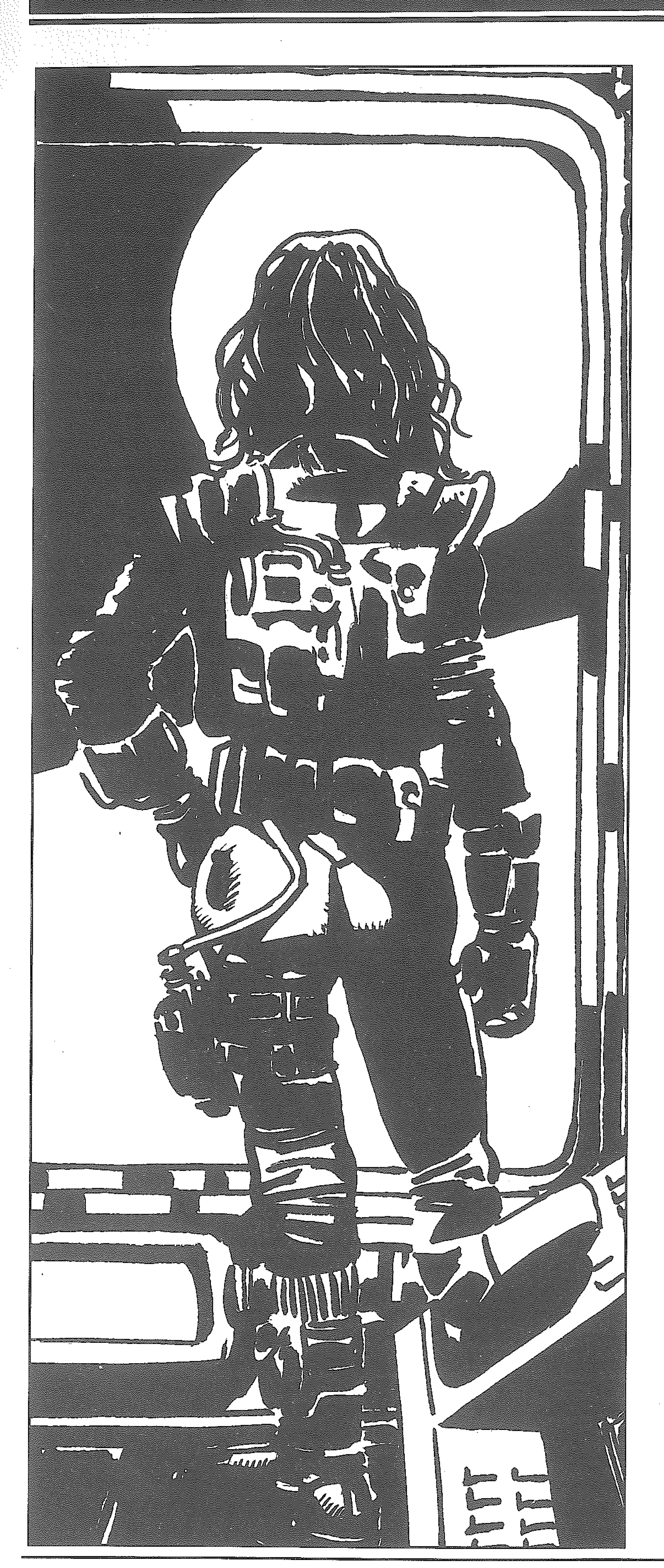
3) Algunos de los ángulos de disparo laterales deben contener el mismo armamento para mantener el equilibrio de la nave. Estos son los ángulos de disparo delantero-izquierdo y delantero- derecho, los ángulos de disparo posterior-izquierdo y posterior-derecho, y los ángulos de disparo del costado izquierdo y del derecho (sólo para las naves de guerra).

Para determinar el factor de tiro de cada barquilla de armamento, suma los factores de tiro de todas las armas incluidas en una barquilla, el total se redondea al número entero más cercano. Si un arma dispara menos de 10 tiros por turno, añade sólo el 75 por ciento de su factor de tiro total. En la apropiada hoja de control debe anotarse el factor de tiro de cada barquilla, para cada uno de sus alcances, así como el calor total generado por las armas que la componen.

Bill añade las siguientes armas a su nave de descenso:

Arma	Masa total (en toneladas)	Localización
1 láser pesado de impulsos	6	Frontal
1 AMCA-4 Focal	2	Frontal
Munición (AMCA Focal) 25	1	
1 sistema antimisil	1	
Munición (antimisil) 72	3	
2 láseres pesados de impulsos	12	Delantero-izquierdo
2 láseres pesados de impulsos	2	Delantero-derecho
2 AMCA-4 Focal	4	Posterior-izquierdo
Munición (AMCA Focal) 50	2	
2 AMCA-4 Focal	4	Posterior-derecho
Munición (AMCA Focal) 50	2	
Total	49 toneladas	

El resto de 1031,5 toneladas quedan reservadas para carga. La nave de salto completada por Bill corresponde a la clase *Hunter.* (Ver las descripciones y estadísticas en el capítulo **Grandes naves** pág. 43 del **BattleSpace Fundamentos**.)



ESTACIONES ESPACIALES

Los jugadores pueden utilizar las reglas de construcción de las naves de salto/guerra para construir estaciones espaciales, pero con las siguientes modificaciones.

Las estaciones no utilizan el reactor K-F, pero pueden tener una vela colectora de energía (calcula su tamaño e integridad como si se tratase de la vela de una nave de salto) y baterías de almacenaje, diseñadas para acumular cargas de energía que puedan ser transferidas a naves de salto. Cada batería pesa 100.000 toneladas.

El puente (o cubierta de mando) de una estación ocupa un 0,1 por ciento de la masa disponible.

Las estaciones espaciales no utilizan un motor, en su lugar montan un reactor de estacionario/planta motriz que ocupa el 1 por ciento de la masa de la estación. Las estaciones espaciales consumen combustible a una décima parte del ritmo al que lo hace una nave de salto del mismo tamaño.

Las estaciones mantienen plataformas gravíticas mucho mayores que la de los navíos; pueden llegar hasta los 2.000 metros de diámetro. Cada 700 metros de diámetro (o parte de ellos) pesa 500 toneladas.

Algunas estaciones mantienen instalaciones de dique seco presurizadas, que, generalmente, ocupan un número de toneladas igual al 7,5 por ciento de la masa de las naves más pesada que pueda acomodar el dique seco. Otras estaciones proporcionan instalaciones de dique seco despresurizadas, una estructura dentro de la que pueden tener lugar las reparaciones (o construcciones). Las instalaciones despresurizadas ocupan un tonelaje igual al 2,5 por ciento de la masa de la mayor nave que pueda acomodar.

La integridad estructural de una estación espacial es igual al 1 por ciento de la masa de la estación. La IE de una estación no limita la cantidad de blindaje que puede añadirse a la estación.

COMPONENTES ESTRUCTURALES DIVERSOS III

Componente	Masa (en toneladas)
Plataforma gravítica (250+ metros)	500
Almacén de energía	100.000/batería
Instalaciones de reparación (presurizadas)	7,5 % de la mayor nave que pueda acomodar
Instalaciones de Reparación (despresurizadas)	2,5 % de la mayor nave que pueda acomodar

CÓMO CALCULAR EL COSTE

Para determinar el coste total de cualquier nave, se halla cada componente en la tabla de la página 77 y se suman los costes de cada uno de sus componentes. Para aquellas naves más grandes que los cazas, se consulta la Tabla del Coste de la labor y se añade el coste apropiado al total de los componentes. El coste de compra de una nave ya fabricada cuesta aproximadamente un 150 por ciento más que el coste de armar una. El combustible vale entre 500 y 3.000 billetes-C por tonelada, dependiendo de su disponibilidad. El coste del combustible no está incluido en el precio de la nave.

TABLA DE COSTES DE CONSTRUCCIÓN

Componente	Coste (en billetes C)
Anclaje de acoplamiento/collar de acoplamiento de nave de salto	100.000 c/u
Armas/Munición	Ver Tabla Principal de Armamento, págs. 69-71
Batería de fusión de litio	Multiplicar el coste total de los componentes del reactor K-F por 10
Batería de fusión de litio (núcleo compacto)	Multiplicar el coste total de los componentes del reactor K-F por 1.000
Baterías de almacenaje de energía	1.000.000
Blindaje	1.000/tonelada
Bote salvavidas	5.000 c/u
Cápsula de emergencia	5.000 c/u
Collar de acoplamiento	10.000
Computadora	200.000
Control de disparo	10.000 por ángulo de disparo con armas
Control de tiro	100.000
Cubículo de almacenaje de 'Mech/caza	20.000 c/u
Cubículo de almacenaje de vehículo	10.000/vehículo
DACM	50.000
Depósito de combustible	200/tonelada
Equipo de control del motor	1.000
Escotilla	1.000 c/u
Estructura	100.000/punto de IE
Impulsor de altitud	25.000
Instalaciones de reparación (despresurizadas)	5.000/tonelada de instalación
Instalaciones de reparación (presurizadas)	10.000/tonelada de instalación
Motor (planta motriz)	1.000/tonelada de motor
Plataforma gravítica (inferior a 100 metros)	5.000.000
Plataforma gravítica (100-250 metros)	10.000.000
Plataforma gravítica (250+ metros)	40.000.000
Puente	200.000 + (10 x tonelaje de la nave)
Radar	80.000
Radiadores	2.000 c/u
Radiadores dobles	6.000 c/u
Reactor K-F	
Bobina	60.000.000 + (75.000.000 x número máx. de naves de descenso transportadas)
Controlador	50.000.000
Depósito	50.000/punto de Integridad
Iniciador	25.000.000 + (5.000.000 x número máx. de naves de descenso transportadas)
Núcleo compacto	Multiplica el coste total de los componentes del reactor K-F por 100
Sistema de carga	500.000 + (200.000 x número máx. de naves de descenso transportadas)
Vela	50.000/tonelada
Remolcador anclaje/adaptador	100.000
Soporte vital	50.000 x (pasajeros + tripulación/10)
Tren de aterrizaje	10 x masa de la nave
Unidad de reactor	500 x impulsión x (tonelaje de la nave/100)

TABLA DEL COSTE DE LA LABOR

Tipo de nave	Coste de labor (en billetes C)
Nave de descenso esferoidal	Coste total componentes x 7
Nave de descenso aerodinámica	Coste total componentes x 9
Nave de salto	Coste total componentes + 25 %
Nave de guerra	Coste total componentes + 100 % (estimado)
Estación espacial	Coste total componentes + 400 % (construido en su ubicación)

CÓMO CONVERTIR LAS NAVES DE AEROTECH

Los jugadores pueden disponer de naves y cazas que desean convertir para poder utilizarlas en **BattleSpace**. Para cambiar las estadísticas de las naves de **AeroTech** a las especificaciones de **BattleSpace** deben utilizarse las siguientes conversiones.

MOVIMIENTO/COMBUSTIBLE

Las estadísticas de **AeroTech** más fáciles de convertir a **BattleSpace** son las relacionandas con la actuación de las naves. El valor de Aceleración en **AeroTech** pasa a ser el valor de impulsión segura de **BattleSpace.** El valor de la aceleración de emergencia pasa a ser el valor de impulsión máxima. Los puntos de aceleración pasan a ser los puntos de impulsión. El tonelaje de combustible y el número de puntos de impulsión por tonelada permanecen igual.

SISTEMAS OFENSIVOS

Las armas de cada nave deben dividirse en los apropiados ángulos de disparo de la nave. La tabla de abajo muestra la relación entre el ángulo de disparo de **AeroTech** (es decir, su localización en la nave), y el ángulo de disparo de **BattleSpace**.

TABLA DE LOCALIZACIÓN DE ARMAS

Ángulo de AeroTech	Ángulo de BattleSpace
Cazas	
Frontal o fuselaje	Delantero o frontal
Ala (D/I)	Ángulo ala (D/I)
Posterior y alas posteriores	Posterior
Naves de descenso	
Frontal y fuselaje	Delantero o frontal
Ala o lado frontal (D/I)	Lado delantero (D/I)
Ala o lado posterior (D/I)	Lado posterior (D/I)
Posterior	Posterior
Naves de guerra/naves de salto	
Frontal	Delantero o frontal
Lado frontal (D/I)	Lado delantero (D/I)
Lateral (D/I)	Costado (D/I)
Lateral reactor (D/I)	Lado posterior (D/I)

Asigna las armas a las barquillas apropiadas. Cada barquilla normal de armamento contiene un único tipo de arma. Cada una de las barquillas capitales sólo puede contener un total de 70 factores de tiro (700 puntos de AeroTech) de daño. A causa de esa restricción, puede haber varias barquillas capitales de cada tipo en cada uno de los ángulos de disparo. Las armas se agrupan en los siguientes tipos de barquillas.

Barquillas normales de armamento

Cañones proyectores de partículas (incluyendo las versiones AE)
Cañones automáticos (incluyendo las versiones Ultra y los rifles Gauss)
Misiles de largo alcance (incluyendo las versiones Artemis)
Misiles de corto alcance (incluyendo las versiones Artemis y Focales)
Armas láser (incluyendo las versiones AE pero no los láseres ligeros, excepto cuando se especifique lo contrario)
Cañones automáticos LB-X
Láseres de impulsos
Armas de defensa próxima (ametralladoras, lanzallamas, láseres ligeros y sistemas antimisil). Los SAM pueden causar daños si el objetivo se encuentra lo suficientemente cercano, puesto que funcionan como un cañón rotativo de tiro rápido.

Barquillas capitales

Cañones automáticos navales
Cañones proyectores de partículas navales
Láseres navales
Rifles Gauss navales
Misiles navales

Determina el factor de tiro total de cada arma en una barquilla para cada uno de los alcances a los que las armas puedan disparar. Todas las armas en una barquilla de armamento puede disparar a corto alcance. Aquellas armas en AeroTech con un alcance de 9+ (alcance medio en **BattleSpace**) pueden añadir sus valores al factor de tiro de alcance medio de la barquilla. Las armas que en **AeroTech** tengan un alcance de 18+ (largo alcance) se incluyen en el factor de tiro de largo alcance de la barquilla. Las armas que en **AeroTech** tienen un alcance de 24+ se incluirán en el factor de tiro de alcance extremo. El factor de tiro de las armas de **BattleSpace** es igual al valor de daños de **AeroTech/BattleTech** dividido por diez. La Tabla principal de armamento, páginas 69-71, proporciona los daños en **BattleSpace**, el calor y los alcances de todas las armas disponibles. Estos valores pueden ser modificados según las siguientes situaciones.

Las armas que dispersan su potencia bélica (AMCA, AMLA, y los cañones automáticos LB-X) no infligen su daño máximo. Las armas infligen un factor de tiro medio, que es el valor presentado en la Tabla principal de armamento.

Cualquier arma que realice menos de 10 disparos por turno, sólo añadirá, a la barquilla, el 75 por ciento de su factor de tiro.

Un caza equipado con una computadora de tiro, añade un +1 al factor de tiro de cada ángulo que contenga armas.

Las fracciones se redondean al número entero más cercano.

Calcula el total de todos los valores de calor de todas las armas de una barquilla y anótalo en la apropiada hoja de control.

BLINDAJE

El blindaje asignado a cada nave se divide de forma equivalente entre cada uno de los lados apropiados de la nave. La tabla siguiente nos da la relación entre la localización del blindaje aeroespacial y las localizaciones del blindaje en **BattleSpace**. Para hallar el valor de blindaje de **BattleSpace**, divídase el resultado de la fórmula por diez, redondeando al número entero más cercano

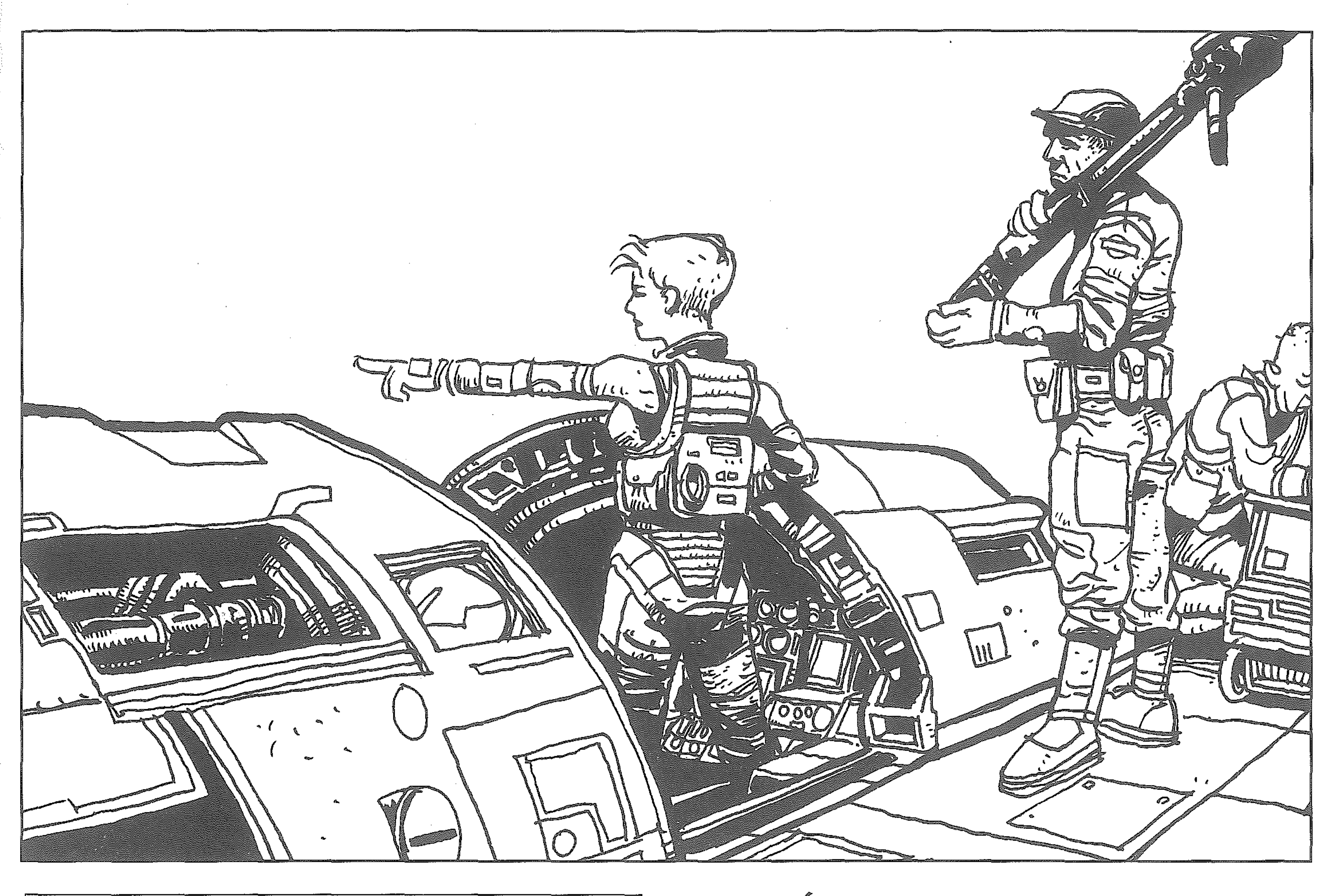


TABLA DE CONVERSIÓN DE BLINDAJES

Localización en AeroTech	Valor de blindaje en BattleSpace
Cazas/naves pequeñas	
Valor de blindaje único	Total del valor de blindaje/4 (no incluye los 10 puntos gratis por la cabina)
Naves de descenso	
Frontal	Blindaje delantero + 25 % de la estructura
Laterales	Blindaje lateral o alar + 25 % de la estructura
Posterior	Blindaje posterior + 25 % de la estructura
Naves de salto/naves de guerra	
Frontal	Delantero + 33 % del lateral + IE
Lateral delantero	Delantero (lateral) + 33 % del total de ambos lados + IE
Lateral posterior	Posterior (lateral) + 33 % del total de ambos lados + IE
Posterior	Posterior + 33 % del lateral + IE

ESTADÍSTICAS DIVERSAS

Ahora es el momento de anotar las demás estadísticas importantes para la nave, tal como la capacidad de carga, radiadores, integridad del reactor K-F, integridad de la vela, y el número de tripulantes. Estos números no varían de **AeroTech** a **BattleSpace**.

UNIDADES DE CAZAS

Utiliza las siguientes reglas, para convertir los cazas de **AeroTech** en estadísticas para **BattleSpace**.

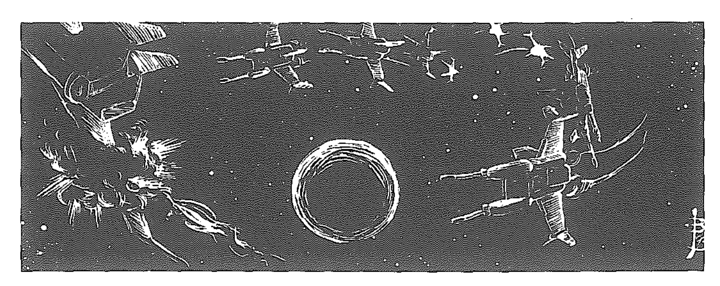
El valor de blindaje de la unidad es igual a la suma total de los valores de blindaje de todos los cazas.

Los valores de las armas utilizadas por cada uno de los cazas es igual a los valores medios de todos los cazas; en otras palabras, sumar los factores de tiro de cada ángulo y alcance, entonces dividir el resultado total por el número de cazas, redondeando al número entero más cercano. Utiliza los valores más bajos de las impulsiones seguras e impulsiones máximas como el valor de impulsión de todos los cazas de la unidad; no debe hacerse la media.

Una vez determinado el número total de radiadores de la unidad, se divide por el número de cazas para encontrar la media de radiadores por caza.

Las escuadrillas de la Esfera Interior normalmente están compuestas por 6 cazas. Las aeroestrellas de los clanes normalmente se forman con 10 cazas, pero se encuentran regidas por las normas de combate de los clanes. (Ver **Cómo Jugar**, pág. 9.) ComStar, normalmente, organiza a sus cazas en unidades de 6.

AEROBATTLE



Este capítulo combina los conflictos a gran escala de **BattleSpace** con la lucha en espacios reducidos y el detallado combate atmosférico de **AeroTech.** Las reglas que siguen a continuación proporcionan la información necesaria para integrar las reglas de **AeroTech** con **BattleSpace.** Estas reglas sustituyen a sus equivalentes en **AeroTech** para los propósitos de este juego.

ENFRENTAMIENTOS ENTRE CAZAS

BattleSpace simula enfrentamientos entre flotas de naves y escuadrillas de cazas. Sin embargo, los jugadores pueden desear emplear las reglas de enfrentamiento para sólo un puñado de cazas. Las reglas básicas de **BattleSpace** pueden utilizarse de esta manera colocando un único caza en cada unidad, pero los jugadores también pueden usar las siguientes reglas opcionales para añadir más detalles a tal tipo de enfrentamientos. Además, este capítulo proporciona reglas adicionales para enfrentamientos atmosféricos y ataques al suelo.

CÓMO MODIFICAR BATTLESPACE

Las reglas básicas de **BattleSpace** se modifican según las directrices mostradas a continuación a fin de poder realizar combates entre cazas tanto en el espacio como en la atmósfera, además de proporcionar otro tipo de ataques para cazas en **BattleSpace.** Estas reglas comienzan por realizar ajustes en las estadísticas de las armas y del blindaje proporcionando un mayor nivel de detalle en los enfrentamientos entre cazas a pequeña escala. Estas reglas suponen que se dispone de un personaje de **MechWarrior, Segunda versión** para cada piloto.

REAJUSTE DE BLINDAJE

Los jugadores pueden añadir detalles a los combates a pequeña escala entre cazas, dividiendo el blindaje de las naves en varias localizaciones, en lugar de utilizar una estadística de blindaje única. El número total de puntos de blindaje de la nave es igual al valor en puntos de blindaje (VPB) de la nave multiplicado por 40. Por ejemplo, un caza con VPB de 3 en **BattleSpace** tiene un total de 120 puntos de blindaje.

Divide estos puntos de blindaje entre las 4 localizaciones de blindaje utilizando los porcentajes indicados a continuación:

Delantero	20 %
Ala D/I	30 % (15 % cada una)
Posterior	20 %
Fuselaje	30 %

En el ejemplo anterior, el caza con un VPB de 3 incorpora un total de 120 puntos de blindaje, divididos de la siguiente manera: Delantero, 24; alas, 18 cada una; posterior, 24; fuselaje, 36.

Véase **Expansión de las reglas para el combate**, más adelante, para determinar los efectos de los disparos sobre estas localizaciones de blindaje.

DIVISIÓN DE ARMAS Y REAJUSTE

Cuando se cambian los puntos de blindaje para añadir más detalle, también debería aumentarse el armamento del caza. Para crear este efecto, en lugar de tener un ataque por ángulo, divide los factores de tiro de cada ángulo de disparo en un número de distintos montajes individuales. Cada caza tiene un número diferente de montajes por ángulo, correspondiente al número de armas individuales del ángulo.

Multiplica los factores de tiro totales del ángulo por 10, y entonces divídelos por igual entre el número de montajes en ese ángulo. El valor del calor generado por las armas del ángulo no aumentará, pero debe dividirse por igual entre los nuevos montajes.

En **BattleSpace**, un SYD-Z3 *Seydlitz* utiliza las siguientes estadísticas para su barquilla delantera:

			Factores de tiro				
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**Corto**	**Medio**	**Largo**	**Ex**	**Mnt**
Delantero	Láser	6	1	0	0	0	2

En el sistema **AeroBattle**, los factores de tiro totales a corto alcance se incrementan a 10, divididos en 2 armas de cinco puntos, generando 3 puntos de calor cada una de ellas.

EXPANSIÓN DE LAS REGLAS PARA EL COMBATE

AeroBattle utiliza las mismas reglas básicas de combate que **BattleSpace**, pero las modificaciones realizadas sobre las armas y el blindaje añaden más complejidad a los ataques y a los daños.

Cuando durante el combate las armas abran fuego, tira por separado por cada ataque con cada una de las armas, en lugar de hacerlo por cada ángulo. Los alcances y los modificadores al impacto serán los mismos que en **BattleSpace** (ver **Combate,** pág. 14), pero estos números también deberán modificarse, basándose en el nivel de habilidad de disparo del piloto. Por cada punto en que el piloto sobrepase el nivel 4 de habilidad de disparo, se incrementará en 1 la tirada básica para impactar. Por cada punto en que el nivel de la habilidad de disparo del piloto sea inferior a 4, se disminuirá en 1 la tirada básica para impactar. Cuanto más bajo sea el nivel de habilidad de disparo, más baja será la tirada básica para impactar, por lo que será más fácil impactar al objetivo.

A diferencia de las armas disparadas contra una nave de descenso, los ataques contra un caza normalmente impactan en diversas localizaciones. Para determinar la localización exacta del lugar donde han impactado los disparos, debe lanzarse 1D6 y consultar la Tabla de Localización aleatoria de impacto que aparece más adelante. El resultado del dado debe cruzarse con el ángulo de ataque, determinando así la localización del impacto. El ángulo de ataque se determina como si el caza fuese una nave de descenso (ver **Disparo de Armamento/Ángulos de disparo,** Pág. 14, del capítulo **Combate**). Si la localización indicada por la tabla ya ha sido destruida, el daño debe transferirse al fuselaje.

AEROBATTLE

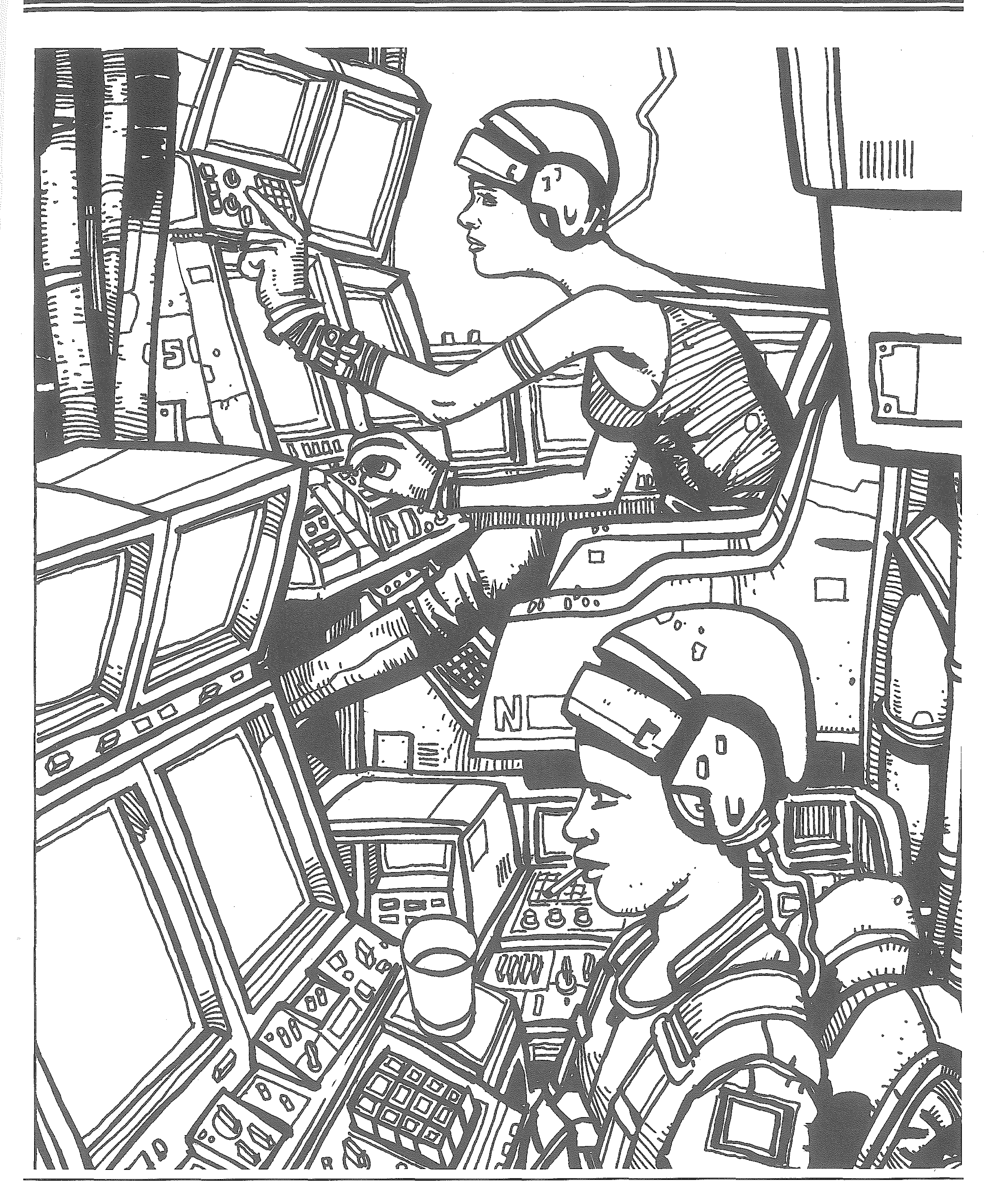


TABLA DE LOCALIZACIÓN ALEATORIA DE IMPACTOS					
Resultado	Ángulo de ataque				
del dado	Delantero	Posterior	Lateral I	Lateral D	arriba/abajo
1	Delantero	Posterior	Delantero	Delantero	Delantero
2	Delantero	Posterior	Ala I	Ala D	Ala I
3	Delantero	Posterior	Fuselaje	Fuselaje	Fuselaje
4	Ala I	Ala I	Fuselaje	Fuselaje	Fuselaje
5	Ala D	Ala D	Ala I	Ala D	Ala D
6	Fuselaje	Fuselaje	Posterior	Posterior	Posterior

Lanzar 1D6 para cada arma que dispare contra un caza. Si se obtiene un resultado de 6, el caza sufre daños críticos. Se lanza un segundo 1D6 consultándose el resultado en la columna apropiada de la Tabla de daños críticos que se muestra más adelante.

TABLA DE DAÑOS CRÍTICOS				
Resultado del dado	Delantero	Ala	Posterior	Fuselaje
1	Arma	Arma	Arma	Piloto
2	Arma	Arma	Arma	Tren aterrizaje
3	Arma	Arma	Control	Depósito de combustible
4	Radar SCT	Control	Motor	Soporte Vital
5	Ningún Crít.	Ningún Crít.	Motor	Aviónica
6	Ningún Crít.	Ningún Crít.	Ningún Crít.	Ningún Crít.

Leyenda de la Tabla de Daños críticos

Un impacto que causa daños críticos a un caza, tiene los siguientes efectos.

Arma: Una de las armas montada en esa localización sufre daños importantes, dejando de funcionar. El jugador que controla el caza, puede escoger el arma que deja de funcionar en el ángulo correspondiente. Si no hay armas en la localización que sufre el impacto crítico, trata el resultado como Ningún Crít. (Ver más adelante.)

Piloto: El piloto sufre daños. Se tacha 1 fila de puntos **(MechWarrior, Segunda versión)** y se llevan a cabo los chequeos de consciencia apropiados.

Radar SCT: El sistema de radar conectado al sistema de control de tiro sufre daños. Deben modificarse en +2 todas las tiradas para impactar por cada casilla dañada. El SCT puede sufrir 3 impactos críticos antes de ser destruido.

Control: El piloto debe realizar un chequeo de pilotaje. Si la tirada no tiene éxito, la nave queda fuera de control. Si la nave se encuentra a baja altitud (o aún más abajo), un fallo en el chequeo de pilotaje significa que la aeronave se estrella. (Ver **Reglas para la Baja atmósfera,** pág. 83.) En cualquier otra circunstancia, un fallo en la tirada fuerza a que la nave continúe en línea recta, perdiendo 2 niveles de altitud si se encuentra en la atmósfera. El piloto puede intentar eyectarse tirando 2D6. (Ver más adelante para más detalles.)

Motor: Cada impacto con éxito en el motor ocasiona que la nave pierda 1 punto de impulsión hasta que la nave sea reparada. Si el número de puntos de impulsión disponibles llega a 0, la nave continuará en línea recta a su actual velocidad (o a una velocidad de 1 si se encuentra en la baja atmósfera). Una nave en la atmósfera con daños críticos en el motor pierde 1 nivel de altitud por turno.

Tren de aterrizaje: El aterrizaje se vuelve difícil. Añade +5 al número objetivo del chequeo de aterrizaje.

Depósitos de combustible: Cada impacto en esta localización drena 3D6 puntos de combustible de la nave. Cada vez que la nave pierda combustible, tira 2D6. Con un resultado de 10 o más, el tanque de combustible estalla, destruyendo la nave.

Soporte vital: El sistema de soporte vital deja de funcionar, el piloto debe utilizar las reservas del traje de vuelo de la nave, que le proporciona 30 minutos de soporte vital. Cualquier pasajero que no lleve el traje cae inconsciente y muere en un plazo de 5 minutos a menos que la nave se encuentre a una altitud alta o inferior.

Aviónica: Un impacto crítico en esta localización indica que la computadora de vuelo ha sido dañada. Los sistemas de aviónica pueden sufrir hasta 3 impactos críticos antes de ser destruidos, pero por cada impacto recibido, se añade un +1 a todos los chequeos de control. Cuando las tres casillas de daños hayan sido tachadas, añádase un +5 a todos los chequeos de Control. Un caza con el sistema de aviónica dañado no puede volar al nivel ras de suelo (RAS).

Ningún Crít.: El disparo penetra el blindaje en esa localización, pero no daña ningún sistema crítico. ¡Qué leche!

Daños críticos diversos

En el espacio, una explosión del depósito de combustible (se tachan todas las casillas de blindaje del fuselaje) destruye el caza. Si todas las casillas de daño de las alas y del lado delantero son tachadas, las armas que se encuentren en esas localizaciones quedan destruidas. Un impacto crítico que destruya el blindaje posterior impide que las naves puedan gastar impulsión.

Cuando un caza opera en la atmósfera, quedará fuera de control si son tachadas todas las casillas de una de sus localizaciones de blindaje. Si cualquier localización que no sea el fuselaje resulta destruida de esta manera, el piloto puede intentar eyectarse de la nave. El jugador tira 2D6. Con un resultado de 8 o más, el piloto sale eyectado sin problemas. Si el resultado es 7 o menos, el piloto sale eyectado pero sufre daños. Por cada punto que falle la tirada (que sea inferior a 8) el piloto debe tachar una casilla de daños (o 1 fila de puntos), y debe llevar a cabo un chequeo de consciencia. Un piloto también puede eyectarse en el espacio, pero debe ser rescatado en menos de 30 minutos (la duración de la energía y el oxígeno en su traje de vuelo).

REGLAS PARA LA BAJA ATMÓSFERA

BattleSpace, como el mismo nombre sugiere, maneja combates espaciales. Por lo que las reglas de **BattleSpace** para los combates atmosféricos son algo abstractas; la atmósfera es considerada como una tajada vertical del campo de batalla, y el combate aire-tierra es simplificado

drásticamente. Este capítulo proporciona las reglas para aquellos jugadores que quieren ver la atmósfera en tres dimensiones, como una serie de capas horizontales.

NIVELES DE ALTITUD

Estas reglas sólo se aplicarán a la baja atmósfera, zona que comprende una altura de 0 a 18 kilómetros sobre el terreno y que se corresponde al hexágono de superficie de **BattleSpace**. La tabla siguiente proporciona los parámetros de cada nivel de altura. La columna del nivel de altitud (similar al nivel de elevación) también proporciona una descripción general del nivel. Los jugadores que se enfrenten en las regiones que van desde la media a la muy alta atmósfera utilizarán las reglas normales de **BattleSpace**.

TABLA DEL NIVEL DE ALTITUD

Nivel de altitud	Mínimo (en metros)	Máximo (en metros)
6/Muy alto	5.001	18.000
5/Alto	1.001	5.000
4/Medio	501	1.000
3/Bajo	101	500
2/Muy bajo	26	100
1/RAS	0	25

La mayoría de las naves no volarán a niveles de altitud inferiores al bajo. Sólo los cazas en misión de ataque al suelo o aquellos que intentan aterrizar, vuelan a altitudes muy bajas o a RAS. Los cazas que vuelan a alturas inferiores a 100 metros verán incrementados drásticamente el riesgo de impactar contra una estructura de la superficie.

Cuando se vuela a RAS (ras de suelo), la aeronave remueve el terreno, frecuentemente volando a unos 10 metros sobre la superficie (nivel de elevación 2 en **BattleTech**). Esta táctica permite a la aeronave utilizar el terreno para enmascararse y protegerse del fuego de réplica. (Ver fuego de réplica más adelante.) Sin embargo, muchos mapas de **BattleTech** tienen un terreno de elevación suficiente como para interferir tal trayectoria de vuelo. Cuando un caza se encuentra a una altitud RAS, debe tratársele como si estuviese a 2 niveles de elevación por encima del terreno que sobrevuela (o 1 nivel por encima de la copa de los árboles si está sobrevolando un hexágono de bosque). Por ejemplo, un caza que cruce un área a nivel 0 debe considerársele a un nivel de elevación 2. Trata a un caza que cruce una colina de nivel 2, es como si volara a un nivel de elevación 4. Un caza que atraviesa un hexágono de bosque sobre un nivel 0 del terreno, se encuentra a un nivel 3, un nivel por encima de la copa de los árboles, no al nivel 4 (2 niveles por encima de los árboles). Un caza que tenga dañado su sistema de aviónica no puede volar a RAS.

ESCALA DEL MAPA

Debe modificarse la escala de tiempo y distancia normal de **BattleSpace** en aquellos combates llevados a cabo en la baja atmósfera, para, así, poder ajustarse mejor a los mapas y turnos de **BattleTech**. Los turnos de juego en la baja atmósfera tienen 10 segundos de duración, una sexta parte de un turno de **BattleSpace**. Cada hexágono de **BattleSpace** representa 500 metros, aproximadamente 1 mapa de **BattleTech**. La velocidad máxima de una nave pasa a ser 12 hexágonos por turno de 10 segundos (lo que es igual a 36 kilómetros por minuto, la misma velocidad máxima que en **BattleSpace**). Por cada seis turnos de **AeroBattle** se sucede un turno de **BattleSpace**. Las Fases de combate y movimiento de **BattleSpace** ocurren cada seis turnos de **AeroBattle**.

MOVIMIENTO

A diferencia de las reglas normales de **BattleSpace**, los cazas que utilizan las reglas de la baja atmósfera no mantienen un registro de su velocidad. En vez de ello, deben emplear puntos de impulsión para poder mantener su velocidad. Cada caza debe emplear 1 punto de impulsión por cada hexágono que desee desplazarse, y como mínimo debe mover 1 hexágono por turno. Si la nave no avanza 1 hexágono, representa que está parada y por lo tanto cae a un nivel de altitud inferior. Las NDAV no necesitan moverse, pero deben emplear un punto de impulsión para levitar. Al final de cada turno, la velocidad de cada nave queda reducida a 0.

En las maniobras a baja altura, los cazas no necesitan emplear puntos de impulsión para girar (cambio de encaramiento). Los cazas utilizan las superficies de control construidas en sus alas para facilitar los virajes, picados y ascensos. Estas superficies de control permiten que la nave realice toda una serie de giros «gratis», es decir, maniobras de giro que no requieren impulsión; pero cuanto más rápido se desplaza la nave, menos giros gratis recibe. Cada nave debe desplazarse en línea recta un número determinado de hexágonos antes de poder realizar un giro gratis. La Tabla de Movimiento rectilíneo de abajo, proporciona el número de hexágonos que debe moverse un caza antes de poder girar.

TABLA DE MOVIMIENTO RECTILÍNEO

Velocidad	Tipo de caza: Aeroespacial	Convencional
1-3	1	1
4-6	2	1
7-9	3	2
10-12	4	3

Por ejemplo, un caza aeroespacial viajando a una velocidad de 5, debe mover 2 hexágonos hacia adelante antes de poder efectuar un giro, pero este giro no costará puntos de impulsión. Un caza convencional viajando a la misma velocidad sólo necesita moverse 1 hexágono hacia adelante antes de poder girar.

GIROS A BAJA ALTITUD
Número mínimo de hexágonos de movimiento rectilíneo

Velocidad	(Caza aeroespacial)	(Caza convencional)
1-3	1	1
4-6	2	1
7-10	3	2
11-15	4	3
16+	5	4

Los cazas aeroespaciales, debido a que en su construcción no fueron concebidos para tener una alta maniobrabilidad en la atmósfera, pueden utilizar su impulsión para conseguir giros adicionales (cambios de encaramiento). Los cazas aeroespaciales pueden emplear 2 puntos de impulsión a fin de conseguir girar un lado de hexágono. El piloto puede aplicar esta impulsión en cualquier momento durante la fase de movimiento, y puede realizarlo tantas veces como quiera, siempre que el caza

disponga de los puntos de impulsión suficientes. Sin embargo, un caza sólo puede realizar un giro por hexágono, ya sea gratis o de cualquier otra manera.

Un caza puede cambiar su nivel de altitud utilizando puntos de impulsión. Una nave debe emplear 2 puntos de impulsión por cada nivel de altura ascendido, y en el mismo turno puede ascender tantos niveles de altitud como le permitan sus puntos de impulsión. Las naves pueden descender niveles de altitud sin que ello les suponga un coste en puntos de impulsión. Si el caza pierde más de un nivel de altitud en un turno, gana un punto de impulsión adicional, pero sólo para ese turno. Sin embargo, un caza que gane un punto de velocidad de esta manera no puede exceder la velocidad máxima determinada en 12 hexágonos por turno.

La impulsión gasta puntos de combustible a razón de 1 punto de combustible por cada 5 puntos de impulsión. Cuando los puntos de combustible de un caza sean iguales a 0, el caza no podrá emplear más impulsión.

COMBATE AIRE-AIRE

Los cazas que se encuentren en el mismo nivel de altitud pueden dispararse entre sí. Para ello deben seguir las reglas expandidas de combate anteriormente mencionadas. Los cazas que se encuentren a distintos niveles de altitud pueden dispararse los unos contra los otros, pero no pueden apuntar al área situada directamente encima o debajo del hexágono donde se encuentren ubicados. Si el atacante y su objetivo se encuentran separados por un nivel de altitud, el atacante sólo puede enfrentarse al objetivo si este se encuentra a más de un hexágono de distancia. Si los cazas están distanciados por dos niveles de altitud, el objetivo debe encontrarse separado del atacante por más de 2 hexágonos de distancia, y así sucesivamente.

La Tabla de Localización aleatoria de impacto, pág. 82, proporciona una columna de información de los ataques que provienen de arriba o de abajo, dicha columna debe ser utilizada cuando el atacante y el objetivo se encuentren a niveles distintos de altitud.

Cuando se vuela a nivel de RAS el radar de seguimiento de terreno del caza, constantemente «dribla» bajo el control de la computadora para sacar el máximo partido de la cobertura que proporciona el terreno. Este movimiento añade un +2 a todas las tiradas para impactar.

Los radares y computadoras de vuelo más sofisticadas de los Omnicazas de los clanes, están ligadas directamente a la computadora de control de tiro, por lo que estas naves sólo añaden un +1 a la tirada para impactar cuando operan a RAS.

Si un caza ataca a un segundo que a su vez está atacando a un objetivo de la superficie, la tirada para impactar del primer caza se reduce en —3, para reflejar la ventaja de atacar a un adversario comprometido con un objetivo.

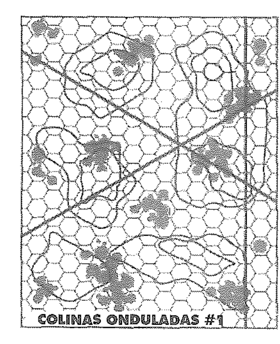
ATAQUES AL SUELO

El BattleMech puede ser el rey del campo de batalla, pero incluso estas poderosas máquinas deben temer la enorme potencia de fuego de los cazas. A pesar de ser más frágiles que sus oponentes terrestres, la mayoría de los cazas transportan armamento suficiente como para mutilar o destruir por completo a un vehículo terrestre o 'Mech. Una unidad de cazas conducida con inteligencia y astucia puede llegar a derrotar y destruir a una fuerza terrestre muy superior en número.

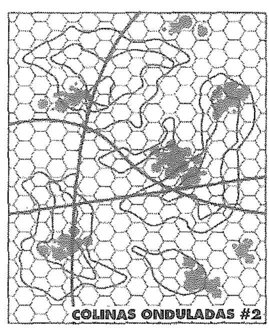
Los cazas pueden atacar objetivos terrestres de tres formas distintas. El ataque más común es la pasada de ametrallamiento, donde la nave utiliza sus armas de energía para atacar una «línea» de hexágonos terrestres. El siguiente tipo de ataque más común es el ataque en picado, en el que la nave fija todo su armamento en un único vehículo o edificio. La forma de ataque menos común, pero la más mortífera, es el bombardeo. Un buen piloto puede liberar varias toneladas de «destrucción» en una zona relativamente pequeña causando, en ella, enormes daños.

Si un caza finaliza su movimiento en un hexágono de baja altitud que contenga un mapa de **BattleTech**, puede atacar a las unidades que se encuentren sobre el tablero. Sin tener en cuenta el tipo de ataque que el caza decida realizar (incluso aunque el caza decida no atacar), éste debe determinar una línea de hexágonos sobre la que realizará la pasada. A esta línea se le llamará «línea de ataque», la cual debe ser recta y tiene que encontrarse situada a lo largo de la dirección de movimiento de la nave.

La línea de ataque determina los hexágonos que pueden ser atacados por el caza, así como también a los vehículos terrestres que podrán devolver el fuego. (Ver **Fuego de réplica**, pág. 86.)



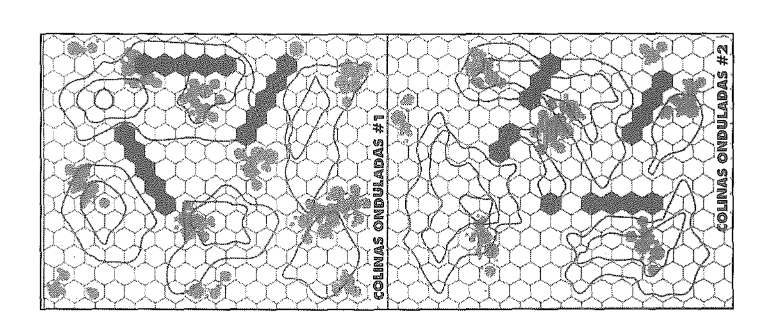
CORRECTO



INCORRECTO

Pasadas de ametrallamiento

Las naves volando a los niveles de altitud bajo, muy bajo, o a RAS pueden realizar pasadas de ametrallamiento. El caza que realice este tipo de ataque escogerá 5 de los hexágonos a lo largo de su línea de ataque como hexágonos objetivo. Estos 5 hexágonos deben formar un trazo continuo, no pudiendo estar separados por otros hexágonos interpuestos.

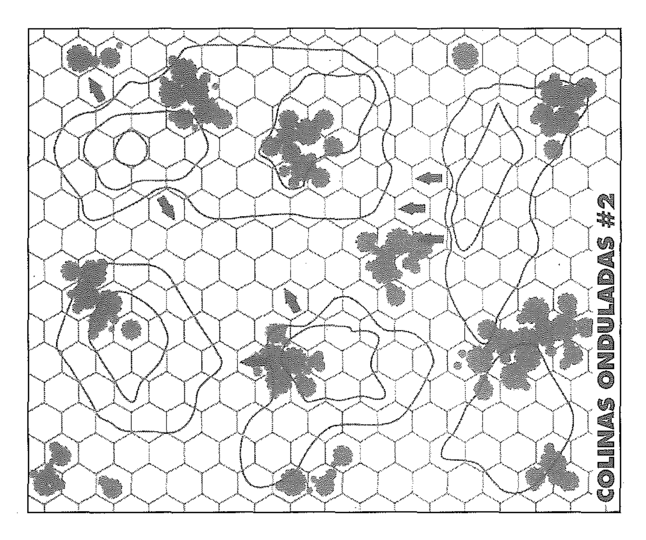


CORRECTO INCORRECTO

El piloto podrá disparar una, algunas o todas sus armas de energía (láseres, láseres de impulsos o CPPs) durante una pasada de ametrallamiento, contra cualquier unidad terrestre (amiga o enemiga) que se encuentre en esos 5 hexágonos. La tirada básica para impactar de una pasada de ametrallamiento es de 8, viéndose modificada por la habilidad de disparo del piloto, los modificadores del objetivo de **BattleTech** (ver pág. 37 del **BattleTech Compendium**) debidos a su movimiento y al terreno (excepto la cobertura parcial, ver más adelante), y por cualquier daño sufrido por la nave que efectúa el ametrallamiento. Un caza volando a RAS

también sufre las penalizaciones al movimiento descritas anteriormente. Deben realizarse tiradas para impactar por separado para cada uno de los objetivos. Divide el daño, de las armas que impacten en el blanco, en grupos de 5 puntos y los daños son aplicados utilizando la columna apropiada de la Tabla para Localización de impactos de **BattleTech**, pág.39 del **BattleTech Compendium.**

Bajo circunstancias normales, un vehículo terrestre sólo se ve protegido por el terreno del hexágono que ocupa. Sin embargo, los cazas que vuelan a RAS les resulta generalmente difícil establecer un LDV despejada, por lo que deberá tenerse en cuenta el terreno en el hexágono del objetivo y el terreno directamente enfrente de él y a lo largo de toda la LDV desde el atacante hasta el objetivo. Si el terreno, que se encuentra directamente enfrente del objetivo y es atravesado por la LDV, es una colina de dos o más niveles de elevación por encima del hexágono objetivo, el objetivo se encuentra en la «zona muerta» de la colina, por lo que no puede ser atacado. Una colina de tres niveles de elevación por encima del hexágono objetivo y alejado del mismo 2 hexágonos, protege al objetivo. Una colina de cuatro niveles de elevación respecto del hexágono objetivo proporciona protección a un objetivo situado a tres hexágonos de distancia, y así sucesivamente.



Ataque en picado

Para realizar un ataque en picado, el atacante debe estar volando a un nivel de altitud bajo, muy bajo o a RAS. Un caza, en lugar de realizar una pasada de ametrallamiento contra una fila de hexágonos, puede disparar una, algunas o todas sus armas, tanto las energéticas como las balísticas, concentrándolas contra una única unidad (o edificio). El piloto designará como objetivo a una unidad o edificio, situado en la línea de ataque. La nave puede disparar todas sus armas contra el objetivo, realizando una tirada para impactar, por separado, para cada una de las armas empleadas. La tirada básica para impactar para estos ataques es de 8, modificada por la habilidad de disparo del piloto, los modificadores de **BattleTech** por movimiento del objetivo y terreno del hexágono que ocupa el objetivo, así como cualquier daño sufrido por la nave atacante. Las colinas pueden proporcionar protección al objetivo. (Ver Pasada de ametrallamiento.) Un caza atacando a RAS sufrirá las penalizaciones arriba indicadas. Si el objetivo del ataque es un edificio u otra estructura inmóvil, reduce la tirada básica para impactar a 4. Los daños de un ataque en picado se dividen en grupos de 5 puntos, y se aplican al objetivo utilizando la columna apropiada de la Tabla para Localización de impactos de **BattleTech**, pág. 39 del **BattleTech Compendium**.

Bombardeo

La mayoría de los cazas están equipados para transportar bombas, pero la capacidad de transporte depende del tamaño del caza. Por cada 5 toneladas de masa, el caza podrá transportar una bomba. Por ejemplo, un caza de 20 toneladas puede transportar 4 bombas; un caza de 100 toneladas puede cargar un máximo de 20 bombas. Sin embargo, la carga de cada 5 bombas (o fracción) añade una penalización de +1 a cualquier chequeo de control o de aterrizaje que deba realizar, además de reducir la impulsión del caza en 1 punto. Estas penalizaciones desaparecen a medida que el caza va lanzando su carga.

En **BattleSpace** se encuentran disponibles los siguientes tipos de bombas. Un caza puede transportar varios tipos de bombas a la vez.

Alto Explosivo (AE): Cada bomba de AE causa 10 puntos de daño a cualquier unidad presente en el hexágono del impacto.

Racimo: Cada bomba de racimo causa 5 puntos de daño a cada una de las unidades presente en el hexágono de impacto y a todas aquellas unidades situadas en cualquiera de los 6 hexágonos adyacentes.

Infierno: Una bomba infierno crea un incendio en el hexágono de impacto (aunque se trate de un hexágono despejado o de agua) que arderá durante 30 turnos. Utiliza las reglas de **Fuego** de la Pág. 84 del **BattleTech Compendium** para determinar los efectos del incendio.

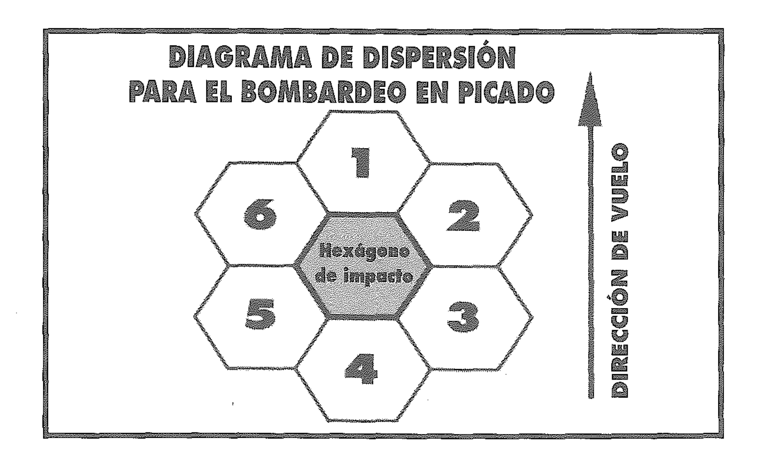
Minas: Similares a la submunición MIDACA (minas diseminadas por artillería de campaña), una bomba tipo mina despliega un campo de minas de 20 puntos en el hexágono de impacto y en cada uno de los 6 hexágonos de alrededor.

Arrow IV: Los cazas pueden incorporar cualquier versión de los misiles Arrow IV. Este sistema puede atacar a cualquier unidad del mapa objetivo y disparar contra un objetivo del mapa adyacente (hasta el alcance de los Arrow IV). Utiliza las reglas del Sistema artillero de misiles Arrow IV de la página 113 del **BattleTech Compendium**. Un caza que se encuentre a una altitud muy baja o a RAS no puede disparar un sistema de misiles Arrow IV. El sistema de misiles Arrow IV ocupa el espacio de 5 bombas.

EAB: Aunque por sí mismo no se trata de un arma, algunos cazas transportan el EAB (equipo de adquisición de blancos) en un compartimento aerodinámico externo o integrado en el fuselaje. Esto les permite designar (pintar) a los objetivos para los disparos de artillería y el bombardeo. Para poder alinear el EAB con el objetivo, el piloto debe realizar una tirada para impactar contra un número objetivo de 6. Además, el piloto no puede realizar ningún otro ataque mientras esté intentando alinear el EAB. Para que un caza pueda pintar a un objetivo, debe estar situado a un nivel de altitud medio (o mayor), y el objetivo debe encontrarse en el mapa de **BattleTech** correspondiente al hexágono de baja altitud que ocupe el caza.

Los misiles buscadores Arrow IV pueden atacar a los blancos designados siguiendo las reglas de la página 113 del **BattleTech Compendium**, y debe utilizarse la Tabla de Localización de puñetazos en el BattleMech, de la página 46 del **BattleTech Compendium**, para determinar los daños causados tras un impacto. Los cazas que realicen un bombardeo y los ataques artilleros contra objetivos designados por el EAB reducen su tirada para impactar en 2. Un EAB externo ocupa el espacio de una bomba.

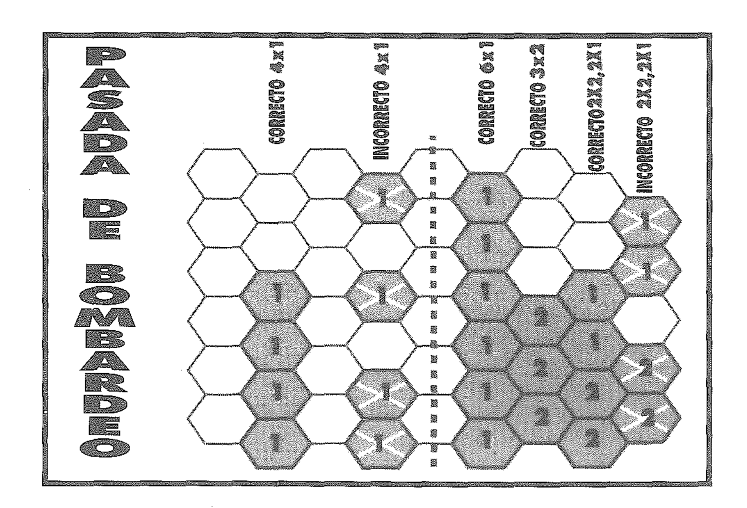
Los cazas pueden soltar las bombas de una de las dos maneras siguientes: mediante un bombardeo en picado o mediante una pasada de bombardeo. El bombardeo en picado permite al caza una gran precisión en una zona muy pequeña, pero expone al atacante a un excesivo fuego de réplica. La pasada de bombardeo ofrece menos precisión, pero permite que el caza pueda esparcir las bombas a lo largo del terreno, al igual que en la pasada de ametrallamiento.



Bombardeo en picado

Un caza situado a un nivel de altitud medio o bajo puede realizar un bombardeo en picado contra un único hexágono (situado en la línea de ataque) del mapa objetivo. El caza puede lanzar una, algunas o todas sus bombas en el ataque. Se hace una única tirada para impactar con una tirada básica para impactar de 6. El número objetivo debe modificarse por la habilidad de disparo del piloto, así como por los daños sufridos por la nave. Los modificadores debidos al movimiento del objetivo o al terreno no se aplican.

Si la tirada para impactar tiene éxito, todas las bombas explotan en el hexágono objetivo designado. Si la tirada no tiene éxito, la bomba se desvía antes de estallar; para saber dónde irá a parar la bomba desviada tira 1D6 para cada una de las bombas lanzadas y consulta el diagrama de dispersión para el bombardeo en picado, determinando así,la dirección hacia donde se ha desviado la bomba. Tira 1D6 por segunda vez para determinar la distancia, en hexágonos, partiendo del hexágono objetivo en que se ha desviado la bomba. El resultado es el hexágono de impacto, y la bomba «atacará» a cualquier unidad situada en el mismo.



Pasada de bombardeo

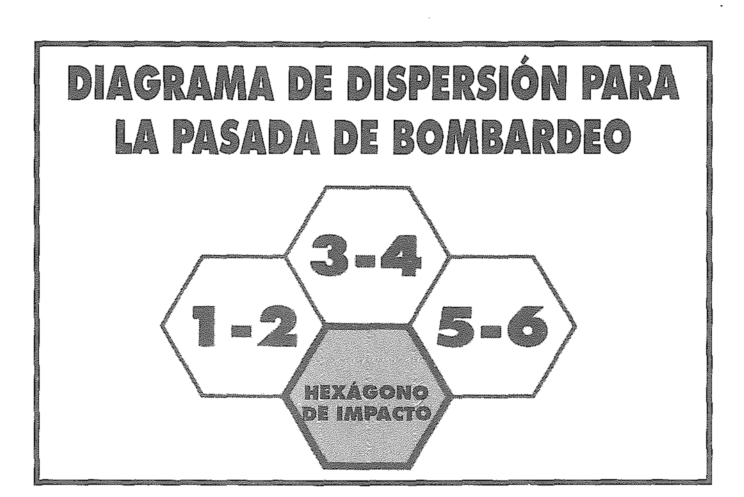
La pasada de bombardeo tiene menos precisión que el bombardeo en picado, pero permite atacar una zona más extensa. Los cazas pueden realizar una pasada de bombardeo desde cualquier nivel de altitud, pero pueden sufrir penalizaciones a la tirada para impactar si el ataque procede desde niveles de altitud por encima del muy bajo.

La pasada de bombardeo funciona de forma similar a la pasada de ametrallamiento, donde un caza ataca a una fila de hexágonos continuos a lo largo de la línea de ataque. Un caza puede utilizar la pasada de bombardeo para atacar hasta 10 hexágonos, pero el caza sólo podrá lanzar 1 o 2 bombas por hexágono. Todos los hexágonos objetivo deben estar situados adyacentes el uno del otro. Si la nave transporta varios tipos de bombas, será el piloto quien elegirá el tipo de bombas a lanzar en cada hexágono.

Por ejemplo, si un caza sólo lanza dos bombas en una pasada de bombardeo, la nave podrá atacar 1 hexágono con dos bombas, o 2 hexágonos adyacentes con una bomba para cada uno. Un caza que lance 10 bombas puede atacar de 5 a 10 hexágonos adyacentes.

La tirada básica para impactar para la pasada de bombardeo es de 8, modificada por la habilidad de disparo del piloto y los daños sufridos por la nave atacante. El número objetivo también debe modificarse por un +1 por cada nivel de altitud por encima del muy bajo, al que se encuentre volando el atacante. Este número no puede ser modificado por el movimiento del objetivo ni por el terreno, pero aplica las penalizaciones normales para aquellos cazas volando a RAS. Lleva a cabo una tirada para impactar por cada hexágono designado como objetivo.

Si la tirada para impactar tiene éxito, la bomba lanzada sobre el objetivo explota en la zona designada. Si la tirada fracasa, la bomba se desviará cayendo en un hexágono a determinar antes de estallar. Para determinar el lugar de caída de la bomba que se ha desviado, tira 1D6 y consulta el diagrama de dispersión para la pasada de bombardeo, determinando así la dirección hacia donde se ha desviado cada una de las bombas lanzadas sobre ese hexágono. Tira otra vez 1D6 para determinar la distancia, en hexágonos, que se ha desviado la bomba de su hexágono objetivo. El resultado es el hexágono de impacto, y la bomba «ataca» a cualquier unidad situada en ese hexágono.



Daños infligidos por las bombas

Los daños infligidos por causa de las bombas deben agruparse en grupos de 10 puntos. Los blancos que se encuentren en el hexágono del impacto sufrirán daños como si hubiesen sido golpeado en la parte delantero/posterior. (Se lanza 1D6. Con un resultados de 1-3, el ataque impacta en la parte delantera; con un resultado de 4-6 se impacta en la parte posterior de la unidad.) La munición de racimo también afecta a las unidades de los hexágonos de alrededor. Para determinar el ángulo de los ataques con munición de racimo, debe tratarse como si el mismo se hubiese originado en el hexágono de impacto de la bomba.

FUEGO DE RÉPLICA

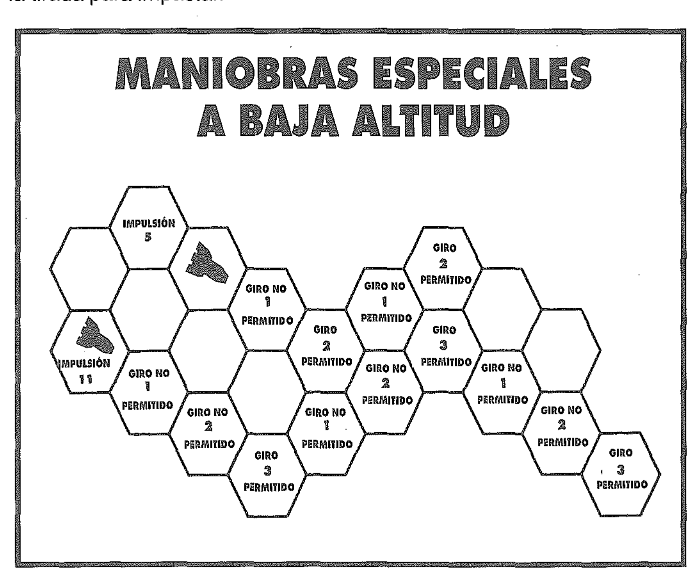
Cualquier vehículo, BattleMech o instalación (pero no infantería o tropas con armadura de combate) que se encuentren sobre el tablero de **BattleTech** podrán disparar contra cualquier nave de AeroBattle que finalice su turno sobre el mapa. El objetivo debe encontrarse a un nivel de altitud medio o bajo. No es necesario que el caza haya hecho un ataque al suelo durante ese turno. La tirada básica para impactar es de 10, sin tener en cuenta el tipo de arma disparada. Dicha tirada será modificada por la habilidad de disparo del artillero y por el movimiento del objetivo. Los vehículos o BattleMechs desplegados a lo largo de la línea de ataque del caza utilizarán una tirada básica para impactar de 8.

La unidad que dispara contra un objetivo aéreo no puede disparar contra ninguna otra unidad durante ese turno. Las armas disparadas deben tener el alcance suficiente para poder disparar contra uno de los hexágonos de la línea de ataque del caza (aunque no piense atacar), más dos hexágonos por nivel de altitud al que se encuentre el objetivo (+2 si se ataca a un objetivo volando a RAS, +4 para un caza a nivel de altitud muy bajo, +6 para el bajo y +8 para el medio). Las unidades terrestres que disparan contra objetivos a RAS, tienen que vérselas con complicaciones adicionales. (Ver más adelante.)

Utiliza las reglas normales de **BattleTech** para aplicar el daño causado al caza debido al fuego de réplica, utilizando la columna arriba/abajo de la Tabla de Localización aleatoria de impactos, página 82.

Los cazas que vuelan a nivel de RAS son mucho más difíciles de impactar por parte de las unidades terrestres (hecho por el cual los buenos pilotos vuelan tan bajo), ya que las unidades terrestres deben poder observar a los cazas durante un cierto número de hexágonos a nivel de altitud RAS antes de disparar. Las unidades terrestres, para poder disparar contra un caza, deben poder visualizar a su objetivo durante 10 hexágonos seguidos a lo largo de la línea de ataque de la nave. Cuando el caza vuela a RAS es como si se encontrase a 2 niveles de elevación por encima del suelo (o 1 nivel de elevación por encima de la copa de los árboles) en los hexágonos de su línea de ataque. Cualquier terreno (incluyendo el bosque) de nivel de elevación 2 o mayor obstruirá la línea de visión. Si el atacante terrestre no se encuentra en la línea de ataque del caza y no puede trazar una línea de visión durante 10 hexágonos a lo largo de dicha línea, no podrá atacar al caza. Si una unidad que se encuentra situada en la línea de ataque no puede trazar una línea de visión durante 10 hexágonos de la línea de ataque, podrá disparar, pero deberá añadir +2 a la tirada para impactar.

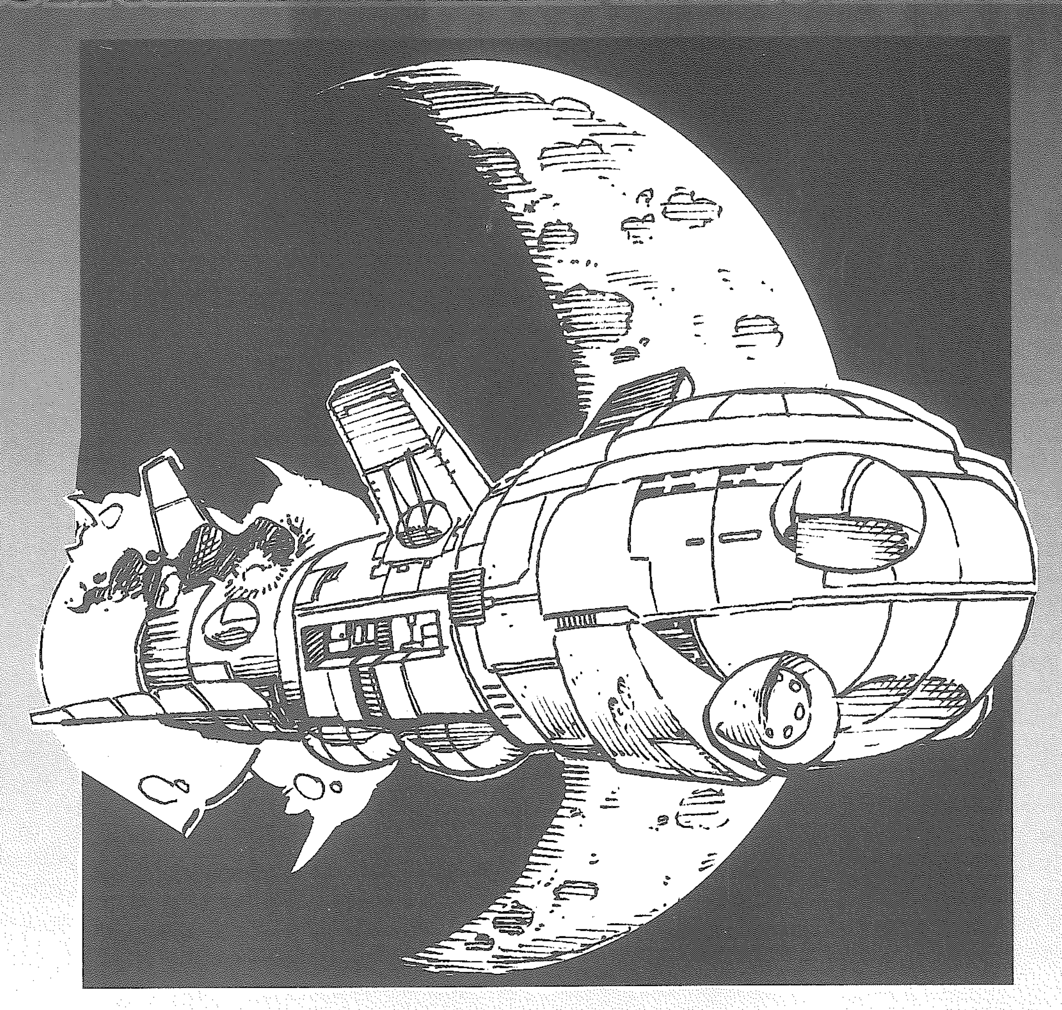
MANIOBRAS ESPECIALES A BAJA ALTITUD





BATTLESPACE™

EL JUEGO DE COMBATE ESPACIAL DEL UNIVERSO DE BATTLETECH



LIBRO DE FUNDAMENTOS





INTRODUCCIÓN

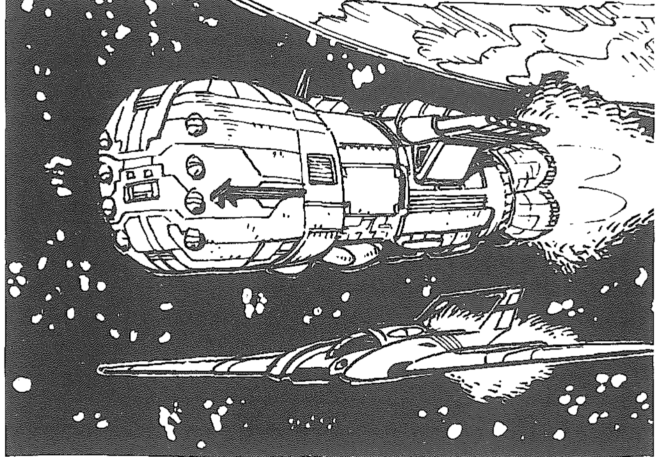


INTRODUCCIÓN

SANTO INFORME SECRETO DE COMSTAR AUTORIZADO A NIVEL BETA CCHD 35063056

DE: Nicholas Hallam-Coyne, Precentor V-Eta
A: Cadetes de la Real Academia Militar de Sandhurst
FECHA: 23 de septiembre del 3056

Saludo a los guerreros de la verdadera visión de Blake. Este informe secreto proporciona una comprensión del combate naval, vital para la óptima eficacia de la Guardia de Com, la mejor esperanza de resistencia, de la Esfera Interior, frente a la depredación de los Clanes invasores. Todos los cadetes de la Guardia de Com deben leer este informe. Aunque muchos cadetes servirán en las ramas de infantería, blindados, o BattleMechs de la Guardia de Com, debe tenerse en cuenta el importante papel que desempeñan los pilotos y tripulaciones de las naves de salto, las de descenso, las de guerra y los cazas aeroespaciales, ya que pueden proporcionar ventajas a los miembros de las demás ramas del servicio militar. Nunca debe olvidarse que los combates, en el vacío del espacio, llevados a cabo por los pilotos contra el enemigo, pueden dar vía libre o impedir que las fuerzas terrestres puedan alcanzar la superficie de un planeta.



Como resultado de la batalla de Tukayyid en el 3052, donde muchos bravos guerreros de la Guardia de Com sacrificaron sus vidas para detener a los Clanes invasores en su sangriento avance hacia la Tierra, el servicio aeroespacial ha dado un paso para asumir una mayor participación en la carga militar de ComStar. A medida que nuestras fuerzas terrestres se recobran lentamente del castigo recibido en Tukayyid, el una vez desatendido cuerpo aeroespacial continúa proporcionando niveles crecientes de apoyo a las divisiones terrestres restantes, interceptando y enfrentándose, siempre que es posible, con las fuerzas enemigas antes de que estas supongan una amenaza para las tropas terrestres. A pesar de la victoria obtenida en Tukayyid, la Guardia de Com no puede dormirse en los laureles. Con Tukayyid se consiguió frenar la invasión de los Clanes durante una tregua de quince años, de los cuales ya han transcurrido cinco. Antes de que finalice la tregua y los Clanes reanuden su avance hacia la Tierra en lo que ellos llaman el *Stacalkas-Nomen,* el año del juicio, la Guardia de Com debe cumplir dos tareas vitales. Debemos reconstruir nuestras fuerzas, forjando todos los cuerpos de la Guardia de Com en un arma que los Clanes no podrán superar, y debemos utilizar las fuerzas a nuestra disposición para llevar el combate hasta los Clanes invasores.

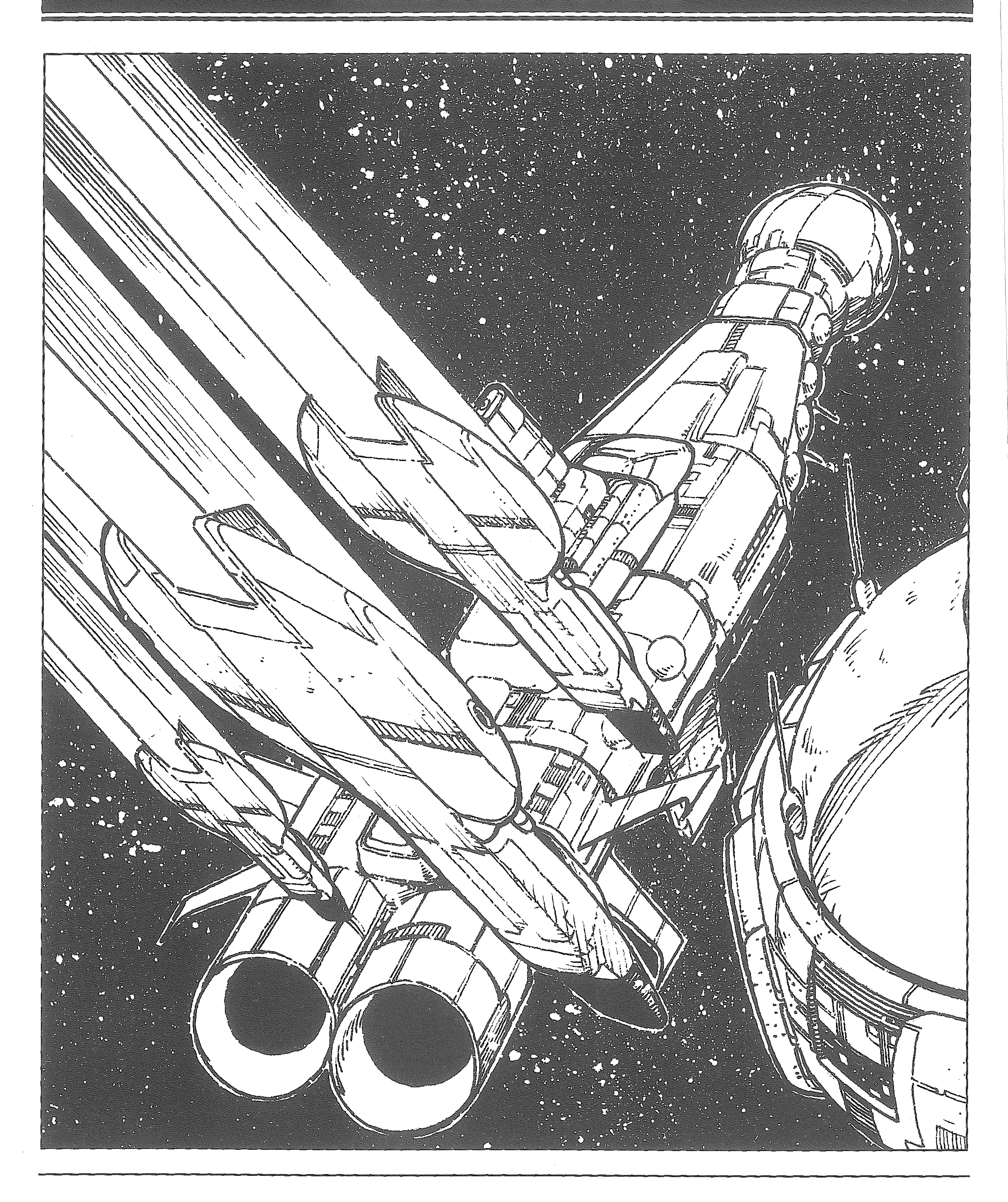
A tal fin, los Cuerpos de Exploradores de ComStar han comenzado recientemente una empresa colectiva junto con el coordinador Theodore Kurita del Condominio Draconis, para descubrir y destruir la capacidad de entrar en combate de aquellos dejados atrás en los mundos hogares de los Clanes. Incapaz de reunir el entusiasmo y las tropas necesarias para tal exploración por parte de sus camaradas Lores Sucesores, el coordinador, sabiamente, se dirigió a ComStar encontrando a un aliado dispuesto. Como ciertos individuos situados en puestos importantes en la SRCD creen que las fuerza de la Casa deben desplegarse defensivamente y no de forma ofensiva, el coordinador ha formado su fuerza de ataque con unidades mercenarias, manteniendo la empresa colectiva militar ComStar/Condominio en el más estricto secreto, del cual sólo tienen conocimiento sus comandantes de más confianza. Cadetes, no necesito recordar que esta empresa debe permanecer en secreto si queremos tener una esperanza de éxito.

Tanto si los Cuerpos de Exploradores triunfan en su misión como si no, las fuerzas de combate espacial de la Guardia de Com deben decantar el balance de cualquier batalla a nuestro favor, utilizando las capacidades únicas de la contienda naval para eliminar las ventajas actuales del enemigo de tamaño, velocidad y tecnología. Debemos atacar los puntos débiles de los Clanes, especialmente sus rutas de suministros y centros de mando. Utilizando nuestras naves de guerra, naves de salto, naves de descenso y cazas a sus plenas capacidades, la Guardia de Com debe destruir la capacidad de lucha de los Clanes antes de que puedan aprovecharse de la diferencia tecnológica aún existente entre los fuerzas de los Clanes y la Esfera Interior. Mediante la completa integración de todas las armas de la Guardia de Com, desde las naves de guerra hasta los BattleMechs, ComStar puede defender a la Esfera Interior con una fuerza unificada capaz de enfrentarse a cualquier amenaza en la superficie, en la atmósfera, o en el espacio. El combate espacial juega un papel vital en dicha fuerza, por los que todos los soldados de la Guardia de Com deben poseer un conocimiento completo de los principios de la contienda naval.

Este informe incluye un examen de la historia de la contienda naval desde la antigüedad hasta la crisis actual. El capítulo empieza con un análisis de la situación actual en la Esfera Interior, proporcionando un marco de referencia para los hechos pasados. También contiene una completa descripción de la tecnología actual para cada clase de nave, desde las técnicas de propulsión a las armas de última generación. Cada capítulo de este informe incluye información actualizada sobre los Clanes, recibidos mediante aquellos agentes todavía en su lugar y capaces de completar sus misiones, incluso en el actual estado de desorden. Este informe también proporciona escenarios, basados en enfrentamientos históricos, permitiendo a los cadetes explorar la utilización de las naves en las acciones militares desarrolladas en el espacio profundo. Los capítulos finales de este informe proporcionan especificaciones para todas las unidades espaciales y aéreas actualmente en servicio en la Esfera Interior, incluyendo las unidades de los Clanes.

Deben leerse con detenimiento todos los capítulos de este informe. Sólo mediante la utilización de todos los recursos disponibles, para mejorar nuestra habilidad, se conseguirá que la Guardia de Com tenga una oportunidad de aguantar el renovado asalto de los Clanes, deteniéndolo mediante una guerra relámpago llevada a cabo por la Esfera Interior. La supervivencia de la Esfera Interior depende de ComStar y sus nobles guerreros.

INTRODUCCIÓN



HISTORIA DE LA CONTIENDA NAVAL

Este capítulo proporciona una breve historia de la contienda naval desde los inicios de la utilización de las embarcaciones marítimas con fines bélicos hasta el estado actual de los conflictos militares desarrollados en el vasto océano del espacio. Este capítulo también discute hechos actuales de la Esfera Interior y su efecto sobre la actual estructura militar y su nivel de producción.

HECHOS ACTUALES

En los últimos dos años, varios hechos perturbadores han dado nueva urgencia a los planes de los Estados Sucesores para el desarrollo y producción de naves de guerra. Durante el 3054 y el 3055, unos renegados de los Clanes, disfrazados como una banda de piratas, invadieron la Mancomunidad Federada utilizando dos naves de guerra, una fragata de la clase *Congress* y un crucero de combate de la clase *Black Lion*. El también llamado Corsario Rojo y su banda de traidores luchó en varias batallas contra los mercenarios de los Demonios de Kell y las fuerzas del Clan Lobo, perdiendo una nave de descenso *Overlord* a manos de los ataques aeroespaciales de los Demonios de Kell en un enfrentamiento naval que tuvo lugar en el mundo de Zanderij. Después de una derrota aplastante en la superficie del planeta de Arc-Royal, los traidores huyeron al planeta Elissa en la zona de ocupación de los Clanes, lugar hasta donde las fuerzas de los Demonios y del Clan Lobo los persiguieron y aplastaron. Las actividades del Corsario Rojo probaron que por lo menos alguien procedente de los Clanes no vio deshonor alguno en utilizar naves de guerra contra la Esfera Interior.

En mayo del 3055 comenzaron a surgir rumores de un enfrentamiento naval librado en el sistema Luzerne, en el interior de la zona de ocupación del Clan Jaguar de Humo. Aunque los informes son contradictorios, una unidad independiente que opera con la aprobación tácita de la SRCD aparentemente montó una incursión desde una fortaleza de la guerrilla del Condominio en Wolcott. Las razones de la incursión y los posteriores enfrentamientos permanecen inciertas, pero la SRCD consideró la misión de prioridad suficiente como para enviar cuatro naves de descenso, incluyendo una de la clase *Achilles*, para apoyar la incursión. Parece ser que los Jaguares también se tomaron en serio la incursión; el comandante del Cuarto Cúmulo Provisional de Guarnición estacionado en Luzerne pidió apoyo aeroespacial adicional de la Segunda Guardia de Jaguares estacionada en Schuyler. Si los rumores son ciertos, el Condominio puede haber adelantado más de lo esperado en su programa de desarrollo de una nave de guerra. Actualmente, la fragata Draconis clase *Kyushu* se programó para iniciar las pruebas en los nuevos astilleros de Dieron hacia finales del 3057, coincidiendo con las pruebas iniciales del verano del mismo año llevadas a cabo en los astilleros de Galax para la corbeta de la clase *Fox* de la Federación de Soles. Los informes no confirmados, indican que los Irregulares de Rhonda Snord utilizan las instalaciones del Camelot Command en Nébula Oscura para construir un crucero de batalla de la clase *Black Lion*, pero aún cuando las instalaciones sobrevivan a los ataques de los Halcones de Jade, es inverosímil que este navío pueda ser botado antes del 3065.

En marzo de este año, los servicios de inteligencia de la Mancomunidad Federada frustraron un intento de sabotaje contra las nuevas fábricas de navíos de Boeing en Galax. Un empleado de Woodlake Associates, un contratista que trabajaba sobre los paneles de colectores solares, había hecho modificaciones peligrosas en el sistema de almacenaje de energía, aparejando células clave de energía que causarían una terrible explosión cuando los niveles de energía alcanzasen el 95 por ciento. Si se hubiesen llevado a cabo las pruebas finales del sistema de almacenaje tal como estaba planificado hacia finales de mes, la explosión podría haber destruido, fácilmente, toda la estación. La propia Secretaría de Inteligencia interrogó al empleado, Timothy Barnes, un nativo de Syrma, antes de condenarlo a la prisión de alta seguridad en Bonneau. La razón para el sabotaje permanece incierta, pero por el hecho de que el mundo natal de Barnes esté tan cerca de Skye, parece probable que se trate de un móvil político.

En otro desarrollo potencialmente disociador, el capitán general Thomas Marik ha creado recientemente a los Caballeros de la Esfera Interior, aparentemente en un intento de crear una clase de MechWarriors leales a su persona en lugar de a los diversos principados de la Liga de Mundos Libres. Espera embaucar a los gobernantes de cada estado de la Liga utilizando esta fuerza en lugar de las fuerzas militares existentes en los Mundos Libres, para así solidificar su dominio sobre los reinos de esa Casa. Sin embargo, parece que de forma deliberada o inadvertida ha excluido de esta organización a los pilotos aeroespaciales y a las fuerzas convencionales, por ello puede que encuentre el mismo destino que el ocurrido a Peter Davion cuando intentó fortalecer a uno de los brazos militares a costa de los otros. No podemos estar seguros de hasta qué punto Thomas Marik está siendo presionado para realizar estos cambios, particularmente a través de la influencia de Caballeros de la Esfera Interior hambrientos de poder tales como Paul Masters, quien recientemente se nombró a sí mismo líder del Señorío de Gibson. La situación militar en la Liga de los Mundos Libres es un inquietante entrelazado de inciertas alianzas que puede tener consecuencias devastadoras. Además, los agentes ROM de ComStar informan que las fuerzas aliadas con la Palabra de Blake utilizaron armas nucleares tácticas durante las batallas por Gibson en marzo del 3055. Estas tétricas noticias demuestra las profundidades a las que elementos de la Liga de los Mundos Libres se hundirán bajo la maligna influencia de la Palabra de Blake. ComStar sólo puede esperar que la Palabra de Blake no consiga construir o robar naves de guerra en un próximo futuro.

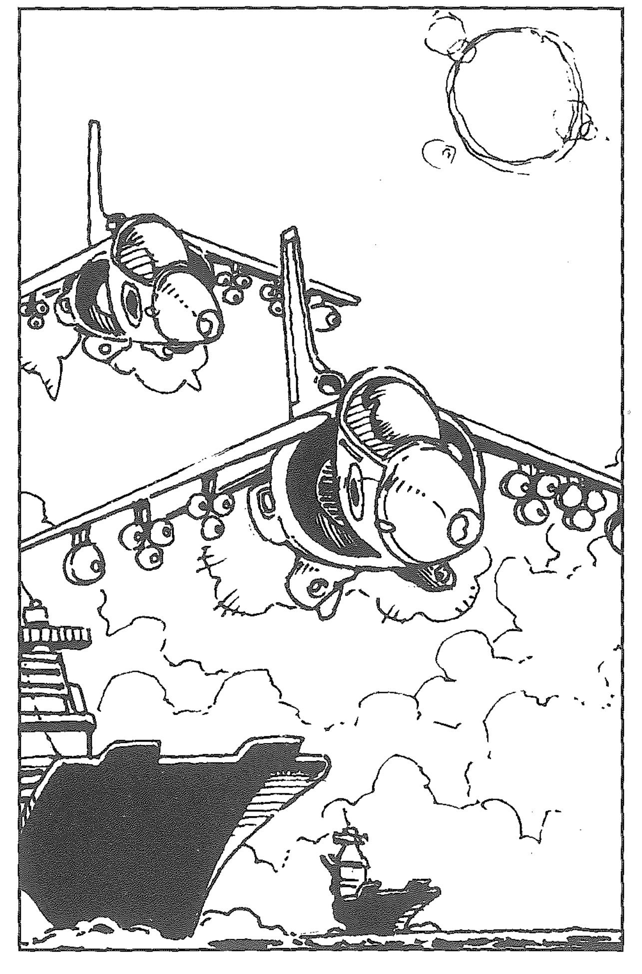
GUERRA EN LOS MARES

La utilización por primera vez de embarcaciones con fines militares se atribuye a Menes el Combatiente, uno de los primeros faraones egipcios; utilizó balsas de papiro para transportar tropas durante su conquista de Egipto aproximadamente en el 3500 a. C. Pero no fue hasta el reinado del Faraón Ramses III, dos mil años después, en que fue botado el primer navío especialmente diseñado para el combate. Durante los tres siguientes milenios, los comandantes utilizaron principalmente los navíos como transportes de tropas, y las cubiertas destinadas al combate entre guerreros entrenados de ambos bandos dominaron las pocas grandes batallas navales que tuvieron lugar. Las primeras armas burdas a bordo de una embarcación aparecieron en el quinto siglo antes de Cristo, pero la mayoría de las batallas aún se decidían mediante el abordaje hasta que los romanos desarrollaron armas embarcadas lo suficientemente sofisti-

cadas como para derrotar a la flota, numéricamente superior, de Cartago.

Posteriormente, los militares descubrieron que el bombardeo a largas distancias de barras de hierro, proyectiles incendiarios y cal viva en polvo podían diezmar una embarcación antes de realizar el abordaje, facilitando el trabajo del marinero combatiente. La batalla de Sluys, confrontación en la costa de Flandes en el año 1340 d.C. entre fuerzas inglesas y francesas, proporciona un ejemplo clásico de contienda naval por bombardeo, en el que Eduardo III de Inglaterra diezmó a los franceses con una táctica salvaje de bombardeo/abordaje. Las flotas de las grandes potencias mundiales realizaron un salto tecnológico con el advenimiento del cañón embarcado hacia finales del siglo XV. Sin embargo, las tácticas de los primeros tiempos prevalecieron hasta que la Armada española fue derrotada por los ingleses en el 1588, lo que probó las ventajas de los cañones más pequeños y mejor equilibrados y las naves más maniobrables. La era de vela y cañón predominó hasta las tres primeras décadas del siglo XIX, culminando en la batalla de Navarino en 1827, en la que una flota anglo-rusa-francesa de 26 buques derrotó a los 65 de la flota turca en el sur de Grecia.

El fin de las guerras napoleónicas dio paso a la siguiente revolución naval importante. La adición de una máquina de vapor permitió que los buques maniobrasen incluso cuando hubiese calma, terminando así la época de los grandes veleros. En las postrimerías de la primera mitad del siglo XIX, casi no se construía ningún velero, y los pocos que fueron construidos disponían de una máquina de vapor que era la principal fuente de propulsión. En estas embarcaciones, las velas eran relegadas a la utilización en caso de emergencia.



Hacia la década del 1850, la mayoría de los astilleros construían navíos con capas de blindaje metálico sobre el casco del buque, para proporcionar protección contra los disparos del enemigo. Pero a principios del siglo XX, estos también llamados buques blindados dieron paso a las embarcaciones fabricadas exclusivamente de metal. Estos buques también utilizaron las máquinas de vapor y ostentaron armas, montadas en torretas, mucho más manejables y precisas que las de sus predecesores. Este período también vio la primera utilización de la aviación naval, principalmente como reconocimiento para las baterías navales, pero también como bombarderos. Naves como el *Airco D.H.G.* y el *Sopwith Cuckoo* vieron la acción defendiendo zonas costeras durante la Primera Guerra Mundial. En la Segunda Guerra Mundial, veinte años después, apareció el poder aéreo propiamente dicho, utilizado tanto para atacar como para defender las embarcaciones navales. En la batalla de Cabo Matapan, acorazados británicos utilizando aviones de reconocimiento naval, bombarderos, y haciendo amplio uso del radar, consiguieron hundir a cinco acorazados de la flota italiana, lo que representó el primer ejemplo del enorme poder destructivo del trabajo conjunto de aeronaves y acorazados. Los portaaviones americanos y japoneses decidieron la batalla del Mar de las Filipinas, y la avasalladora victoria americana pasó a llamarse «Gran Tiro al Pavo en las Marianas». La segunda mitad del siglo XX vio la refinación constante de la tecnología naval, los reactores de fisión nuclear reemplazaron al vapor, los misiles sustituyeron a los cañones, y disminuyó la venta al por mayor de embarcaciones blindadas a medida que la potencia destructiva de las armas iba en aumento. Hacia finales de este turbulento siglo, la mayoría de las embarcaciones llevaban una o dos aeronaves (normalmente se trataban de NDAV). También surgió una clase específica de portaaviones, frecuentemente llevando más de un centenar de aeronaves. El combate en el mar, librado con misiles y aeronaves cada vez más sofisticados, frecuentemente tenía lugar sin que las fuerzas enfrentadas estuviesen en alcance visual. El día del cañón, e incluso el del acorazado y las naves de guerra parecía haber llegado a su fin.

DEL MAR AL ESPACIO

La carrera para situar a un ser humano en órbita, la construcción de estaciones tripuladas y los descensos en la Luna y en otros planetas llegaron a ser un campo de batalla destacado en la Primera Guerra Fría entre los imperios americano y soviético. El fin de la Primera Guerra Fría en la década de 1980 forzó a ambos estados a un drástico recorte en los programas espaciales, por lo que en 1994 sólo permanecía en construcción un proyecto importante y totalmente respaldado: la construcción conjunta de americanos, europeos y japoneses de un enorme complejo industrial en el espacio llamado Estación Crippen, prevista su finalización para el 2004.

El fin de la Primera Guerra Fría también trajo consigo enormes cambios políticos, el más notable de los cuales fue la disolución del Pacto de Varsovia y la Unión Soviética a principios de la década de 1990. En esos primeros días de libertad embriagadora, pocos previeron los horrores que se avecinaban. A lo largo de la década, reformas políticas y económicas en la anterior URSS y en sus satélites europeos del Este se luchó en constantes acciones por la retaguardia contra la línea dura reaccionaria de las fuerzas comunistas. La línea dura y radical, ayudada por el alboroto económico y la recesión mundial, finalmente triunfaron estableciendo la República de Rusia. En 1997, el tercer intento de golpe contra el gobierno reformista en Moscú triunfó finalmente, y condujo a un breve resurgimiento del viejo estilo, de la Unión Soviética comunista. Cogidas desprevenidas en medio del desarme, las naciones de la OTAN pudieron hacer poco más que mirar cómo los soviéticos frenaron la retirada de las fuerzas del Ejército Rojo de los antiguos países del Pacto de Varsovia. Sólo el desorden económico de la rebelión impidieron al régimen comunista de las repúblicas so-

viéticas lanzar una guerra contra el Oeste, militarmente debilitado. En su lugar, se decidieron por otra guerra fría.

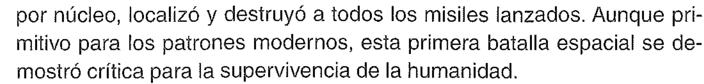
La Segunda Guerra Fría se alargó desde el año 1997 hasta el 2005, cuando ambos lados se equilibraron sobre el borde del Armagedón nuclear. Los rápidos programas de rearme lanzados por la OTAN y la URSS hizo muy real la posibilidad de una Tercera Guerra Mundial, evitada por la ascensión al poder de Oleg Tikonov en el 2004. Al igual que había hecho casi veinte años antes su predecesor Gorbachev, el liberal Tikonov alejó al mundo del holocausto nuclear y dio fin a la Segunda Guerra Fría. En su primer año de mandato, Tikonov refrenó el poder militar y en el 2005 reinició las relaciones con el Oeste. Aunque agradecida por la vuelta a la cordura, la OTAN continuó protegiéndose de la posibilidad de una renovada agresión soviética; para protegerse de los errores cometidos en las décadas anteriores, hacia mediados del 2005, los aliados occidentales pusieron en órbita a la Estación Crippen. Aunque nominalmente se trataba de un satélite de fabricación industrial, la estación también sirvió como corazón de la nueva Red Occidental de Defensa Orbital, o RODO. Basándose en la iniciativa de Defensa Estratégica de la década del 1980, este sistema de defensa de misiles balísticos estacionado en el espacio contenía sistemas de detección electrónica, de seguimiento, de interferencias, así como también armas energéticas de alta potencia.

En enero del 2011, el presidente Oleg Tikonov firmó los Acuerdos Tikonov, pidiendo ayuda financiera formalmente a los Estados Unidos para reconstruir la economía en bancarrota de la Unión Soviética. A cambio de esta financiación, Tikonov acordó establecer en un plazo de cinco años elecciones justas y abiertas. Cuatro horas más tarde del día de la firma de los acuerdos, un musulmán fanático, llamado Mustafa Khemar Rhasori, asesinó a Tikonov y a su familia al detonar una bomba en su automóvil oficial. Como resultado, estalló una lucha por el poder en el Kremlin, y en marzo los nacionalistas ucranianos habían tomado Kiev y declararon su independencia de Moscú. Enfrentándose a la perspectiva de que las demás repúblicas podrían seguir el ejemplo, revocaron su breve independencia, cuando el director de la KGB, almirante Sergei Tarantoff, implantó la ley marcial en un intento en vano de detener la desintegración de toda la Unión. Esta táctica de mano dura desencadenó la Segunda Guerra Civil Soviética.

El combate que tuvo lugar hace más de un millar de años, la Segunda Guerra Civil Soviética, proporcionó el impulso para el primer combate en el espacio. La enorme división militar soviética en facciones liberales y conservadoras, los planes de la OTAN de intervenir por parte del lado liberal, tramando un audaz asalto lanzado a través del puerto letón de Riga. Debido a todo ello, en enero del 2014, los comandantes soviéticos del grupo radical tuvieron pánico e intentaron impedir la intervención de la OTAN lanzando un ataque preventivo con misiles contra objetivos del Oeste. La Red Occidental de Defensa Orbital (RODO), con la Estación Crippen por núcleo, localizó y destruyó a todos los misiles lanzados. Aunque primitivo para los patrones modernos, esta primera batalla espacial se demostró crítica para la supervivencia de la humanidad.



En el mismo año, la intervención de la OTAN originó el mayor combate naval de superficie librado en la Tierra. La Flota Norte Soviética intentó impedir que la OTAN desembarcase en el Báltico y en la península de Kola, y en este proceso destruyeron Riga con armas químicas. Esta atrocidad escandalizó a ambos bandos, y los conservadores se sometieron a lo inevitable. En el mes de marzo terminó la guerra.



UN NUEVO ORDEN MUNDIAL

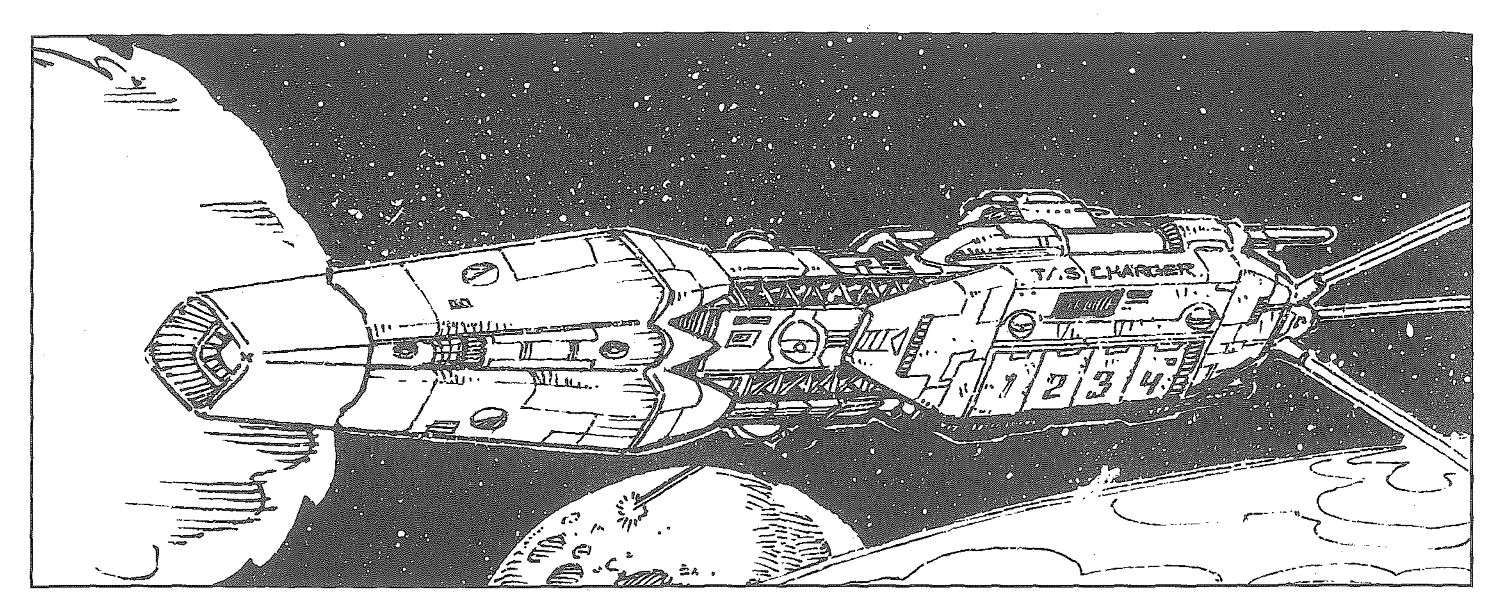
En el 2016, las naciones de la Alianza Occidental formaron la Alianza de Mando Espacial, instalando sus cuarteles generales en la Estación Crippen. La estación sirvió como lugar de lanzamiento para misiones de exploración a la Luna y Marte; estos esfuerzos dieron lugar a un asentamiento lunar en diciembre de ese año. La primera misión a Marte fue lanzada en el 2017.

En el 2018, dos científicos de Stanford llamados Thomas Kearny y Takayoshi Fuchida empezaron a publicar una serie de artículos sobre las posibilidades del viaje hiperespacial. Basándose en anomalías observadas por ellos durante su trabajo en reactores de fusión, estos dos hombres postularon que si se pudiese generar un campo de energía de propiedades específicas, se podría superar la velocidad de la luz, pudiendo realizar un transporte instantáneo entre dos puntos del espacio. Como sus hipótesis entraron en conflicto con la física einsteiniana aceptada, la comunidad científica ridiculizó su trabajo y acosó a los dos hombres desde sus respetables posiciones en el mundo de la investigación científica. Tuvo que transcurrir casi un siglo antes de que posteriores descubrimientos reivindicaran los principios de Kearny-Fuchida sobre el hiperespacio.

Los inicios del siglo XXI, trajeron el desarrollo del reactor de fusión, seguido rápidamente por un sistema propulsor que funcionaba con energía de fusión. La primera nave interplanetaria, el AS *Columbia,* fue botado de la Estación Crippen el 12 de octubre del 2027. Impulsado por el nuevo reactor de fusión, el *Columbia* sólo tardo 14 días en llegar a una órbita alrededor de Marte. La Alianza utilizó este adelanto tecnológico para establecer bases a lo largo de todo el sistema terráqueo, incluyendo bases permanentes sobre la Luna y Marte. La Alianza también lanzó misiones científicas a Júpiter, Saturno, y al cinturón de asteroides, ampliando de forma considerable el conocimiento humano sobre el espacio y el viaje espacial. En el 2028, los científicos y el Parlamento de la Alianza establecieron el Programa Magallanes, un proyecto ambicioso para construir naves interestelares no tripuladas, propulsadas con energía de fusión, y enviarlas a explorar otros sistemas estelares. Se construyeron y lanzaron ocho sondas entre el 2029 y el 2034; en el 2050, tres de las naves del proyecto Magallanes habían proporcionado a los científicos terrestres la evidencia de mundos habitables fuera del Sistema Solar. Desafortunadamente, el impresionante coste de construir y equipar una nave tripulada, para explorar estos recién descubiertos mundos habitables, prohibió la exploración inmediata. No fue hasta cincuenta años después que un ser humano pudo viajar a un planeta ajeno al Sistema Solar.

A medida que se acercaba el fin del siglo XXI, la Alianza Occidental se renombró a sí misma Alianza Terrestre para reflejar la unidad del planeta. Sin embargo, aún entonces existían rumores de descontento contra las naciones más ricas por parte de las más pobres, lo que no era más que el presagio del alboroto que iba a suceder. Las naciones más pobres se resintieron de la inmensa cantidad de dinero empleada en tecnología y exploración del espacio, pero la investigación seguía. Los refinamientos en la tecnología existente, especialmente en la metalurgia y en la cons-

HISTORIA DE LA CONTIENDA NAVAL



trucción de vehículos espaciales, permitió a la Alianza construir una pequeña flota de naves con energía de fusión equipadas con láseres y armas de proyectiles insertadas en sus cascos. Aunque toscas y rudas para los patrones modernos, estas embarcaciones armadas probaron ser sumamente efectivas en la labor policial de las cada vez mayores líneas espaciales.

LA COLONIZACIÓN DE LAS ESTRELLAS

En el 2102, los investigadores de las universidades de Auckland y Ottawa redescubrieron y reivindicaron las Matemáticas Gravíticas Pan-Dimensionales de Kearny y Fuchida. Tras un debate de catorce meses, la Alianza aprobó respaldar el Proyecto Deimos, un intensivo programa para construir la primera nave espacial más rápida que la luz. A pesar de las protestas y la inquietud política adicional provocada por el costo del proyecto, Deimos sobrevivió y el buque prueba del proyecto abandonó su amarre el 28 de agosto del 2107. Remolcado hasta un punto específico del espacio al norte de Sol (llamado punto de salto cenit; esta distancia se encontraba lo suficientemente alejada del Sol y de otros planetas para que la embarcación pudiese «saltar» y no fuese despedazada por las fuerzas gravitatorias), la embarcación iba a «saltar» por medio del campo hiperespacial Kearny-Fuchida al punto sur del Sol (el punto de salto nadir). A las 12:00 AM HMG del 3 de septiembre, la nave realizó su viaje inaugural, saltando desde el punto de salto cenit de la Tierra hasta el punto nadir en menos de un minuto. Al probarse el funcionamiento de esta tecnología, los científicos empezaron a preparar un viaje hiperespacial tripulado. En febrero del 2108, Raymond Bache fue el primer ser humano que viajó a través del hiperespacio, propulsado por el recién bautizado reactor Kearny-Fuchida. Únicamente sufrió leves mareos y náuseas; el éxito del experimento alentó a los científicos de la Alianza para seguir con la siguiente fase del proyecto Deimos.

El 5 de diciembre del 2108, el TAS *Pathfinder* hizo su salto histórico a Tau Ceti. Bajo el mando de Norm McKenna, la tripulación aterrizó sobre el mundo de Tau Ceti IV, un planeta tan parecido a la Tierra que los recién llegados lo rebautizaron como Nueva Tierra. Ante la escasez de las naciones más pobres de la Alianza Terrestre, el Parlamento de la Alianza inmediatamente invirtió dinero en la construcción de una flota de naves estelares para colonizar Nueva Tierra. En el 2116, la humanidad había establecido su primera colonia extra solar en Nueva Tierra. La Alianza inmediatamente reconoció los potenciales problemas de mantener el control sobre las colonias interestelares y autorizó la formación de seis naves de salto para la Armada Espacial Terrestre en el 2120. La primera nave de salto militar, el TAS *Charger*, surgió de los astilleros Terrestres el año 2122.

La emigración de la Tierra llegó a ser inmensa durante los siguientes cien años. En el 2235, la humanidad había establecido 600 colonias en una esfera de 120 años luz de diámetro alrededor de su mundo natal, pero la dificultad de las comunicaciones en tan vastas distancias interestelares, hicieron impracticable el gobierno de tal imperio desde una locación central. En el 2236, una coalición de las colonias más alejadas encabezadas por el mundo de Denebola se declararon independientes de la Alianza Terrestre. Esta rebelión, también llamada «Rebelión de los Límites Exteriores», perduró desde el 2235 al 2237, provocando la caída de los imperialistas, Partido Expansionista que había gobernado la Alianza Terrestre durante décadas. Enviaron a los Marines Coloniales a bloquear las colonias rebeldes y a someter a las poblaciones, pero su superioridad naval no significaba nada sobre la superficie en las que las inflexibles colonias forzaron a pelear a las tropas en cada uno de los mundos. A los 18 meses, los Marines, avergonzados, se retiraron y el gobierno Expansionista Terrestre se derrumbó. Le sucedió el Partido Liberal, que potenció y siguió una estricta línea aislacionista, por lo que los mundos fronterizos se encontraron repentinamente solos. Muchas colonias no sobrevivieron a esta inesperada independencia, y las ruinas de muchas de estas colonias todavía son testimonio de la brusca retirada del gobierno central. Una de dichas colonias murió de hambre al carecer de suministros alimenticios terrestres. Otra cayó porque una simple tormenta dañó el sistema de purificación de agua de la colonia y no pudieron conseguir piezas de repuesto procedentes de la Tierra.

LAS NACIONES INTERESTELARES

A lo largo del siglo XXIII y a principios del XXIV, surgieron nuevos estados entre los lejanos desechos de los mundos humanos. El siglo XXIII vio el auge de la República de los Mundos Periféricos en el 2250. Esta nación, de la Periferia, situada en el extremo del espacio conocido, produjo un líder que desempeñaría un siniestro papel en la historia de la huma-

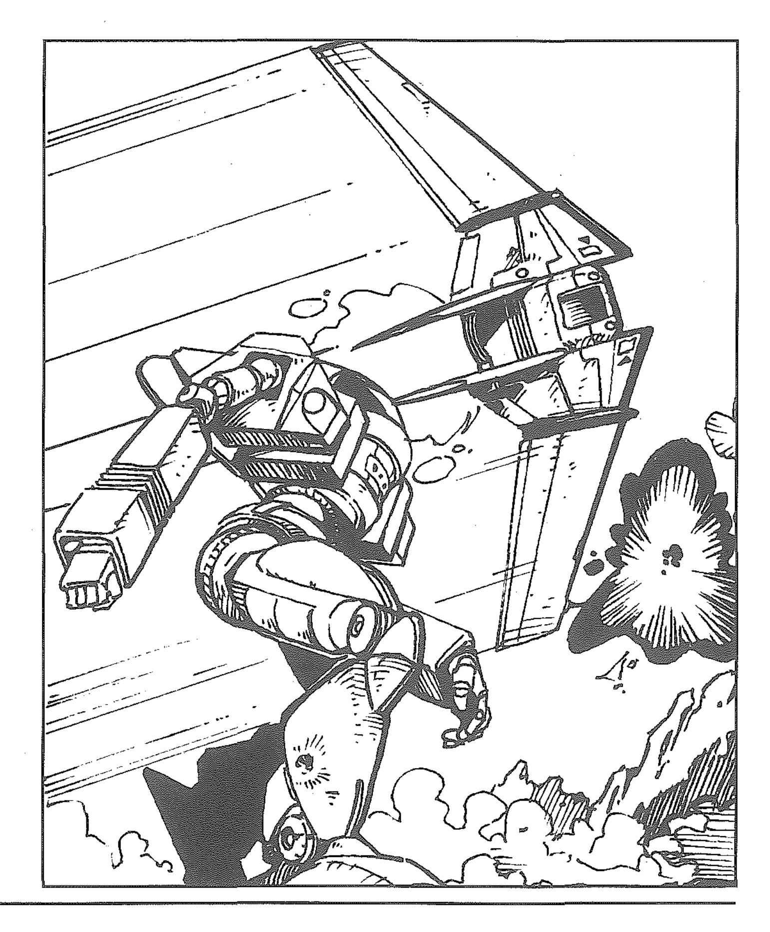
nidad cinco siglos después. Tras veinte años de existencia de los Mundos Periféricos, dos naciones formaron lo que llegaría a ser los Estados Sucesores de hoy en día: la Liga de los Mundos Libres (2271), una división de pequeños principados hostiles, y la Hegemonía Capelense (2270), que un día se convertiría en la Confederación de Capela. Las otras tres naciones que tras los siglos se transformaron en los Estados Sucesores actuales aparecieron a la vez en la primera mitad del siglo XXIV: la Confederación de Soles en el 2317, el Condominio Draconis en el 2320, y la Mancomunidad de Lira en el 2341. En el exterior, entre las estrellas, la humanidad creció y prosperó; pero para la Tierra, el siglo XXIII y los inicios del XXIV fueron tiempos de confusión y alborotos.

El fracaso del gobierno Expansionista para poner fin a la Rebelión de los Límites Exteriores trajo consigo el aislacionismo del partido Liberal que subió al poder en el 2237. En el 2242, los Liberales habían sido forzados a dimitir por una población contrariada, y durante los siguientes 70 años, la una vez fuerte Alianza Terrestre cambiaba de una chapucera coalición política a otra. La Alianza finalmente se derrumbó en el caos el año 2314 y la anarquía gobernó el planeta hasta julio del 2315, cuando el almirante de la flota, James McKenna, ocupó el vacío de poder para impedir una guerra civil. Para demostrar el increíble poder de la armada mandó destruir dos pequeñas islas deshabitadas. McKenna forzó la disolución del Parlamento de la Alianza y fundó un nuevo orden en la Tierra. La Hegemonía Terrestre de McKenna resurgió como un fénix de las cenizas dejadas por la Alianza caída, y bajo el control constante de McKenna recuperó sus primeros pasos hacia delante para ocupar su lugar como dirigente de la humanidad. Michael Cameron, el sucesor de McKenna como director general de la Hegemonía, aseguraría esta posición fundando una dinastía cuyas generaciones posteriores llegarían a crear el logro culminante de la humanidad.

LA ERA DE LA GUERRA

Aunque la mayoría de los historiadores han dudado sobre el período que abarca la era de la guerra, esta no empezó hasta fines del siglo XXIV, los años que van desde el 2316 hasta la década de los 2390 sirvieron como ensayo previo a los horrores que iban a venir. James McKenna puso la primera piedra al intentar expandir las fronteras de la Hegemonía Terrestre a expensas de las naciones recién formadas y de los mundos coloniales anteriormente independizados. Muchos de los objetivos de McKenna opusieron resistencia, mediante una combinación de armas y diplomacia; la amenaza de que la Hegemonía tomase el control, condujo directamente a la formación de la Confederación de Soles y el Condominio Draconis. Al haber conseguido atascar a McKenna, la multitud de estados nacientes pudieron expandir sus fronteras, frecuentemente a expensas de sus vecinos. La muerte de McKenna y su sucesión por parte del director general Michael Cameron hizo que los combates cesaran, mientras que diversas naciones consolidaron su autoridad entre las estrellas. En el 2398, una disputa territorial entre la Confederación de Capela y la Liga de los Mundos Libres hizo estallar las alianzas entre planetas a los largo de toda la galaxia, con lo que comenzó una era de guerra sin igual por su brutalidad. Las diversas atrocidades cometidas durante estos años culminaron en el mundo capelense de Tintavel que fue virtualmente arrasado en el año 2412. La pérdida y destrucción generalizada de vidas civiles dejó tan horrorizada a la canciller capelense Aleisha Liao que tomó la determinación de civilizar la guerra mediante la redacción de la Convención de Ares, las reglas de la guerra se diseñaron para prohibir las atrocidades y limitar la destrucción de vidas y propiedades civiles. Todos los estados de la Esfera Interior firmaron la Convención, pero muchas de las naciones de la Periferia la rehusaron. Estas convenciones para la guerra, aunque limitan los daños a los no combatientes, inadvertidamente, legalizaba la guerra como medio de erradicar disputas políticas, y dio como resultado una guerra perpetua entre los estados de la Esfera Interior.

Durante la era de la guerra tuvieron lugar importantes combates navales. El ataque de la Confederación de Capela sobre el mundo davionense de Novaya Zemlya en el 2399 arrastró a la guerra a la Confederación de Soles y marcó el inicio de la primera utilización de enormes flotas equipadas con naves espaciales pesadamente armadas con las que bombardear un mundo desde una posición orbital. El ataque de la Hegemonía Terrestre a la flota de Marik en Oriente en el 2475, infligió la mayor pérdida naval de la historia de la Liga de los Mundos Libres; las fuerzas de la Hegemonía destruyeron más de veinte naves de guerra de Marik, y revocaron el gobierno de Carlos Marik, capitán general de la Liga. Por entonces, sin embargo, el desarrollo del BattleMech por parte de la Hegemonía Terrestre, utilizado por primera vez en combate contra el Condominio Draconis en el 2443, había abierto una nueva era en el pensamiento y tecnología militar. El temible poder de las enormes máquinas metálicas de guerra centró la atención en el combate terrestre a expensas del combate aeroespacial. Donde una vez los pilotos de caza y oficiales navales habían acopiado la atención de los medios de información y los presupuestos militares, el BattleMech proporcionó una nueva forma de hacer la guerra y proporcionó una nueva casta de héroe. Esta rivalidad existente desde los primeros días creó un modelo para las relaciones entre las distintas armas militares, en concreto entre la aeroespacial y la de BattleMechs, que permanece sin cambios hasta nuestros días: los MechWarriors ven a los pilotos como «snobs», y los pilotos ven a los MechWarriors como advenedizos. En más de una ocasión estas tensiones han dado como resultado una completa hostilidad entre las diferentes armas.



HISTORIA DE LA CONTIENDA NAVAL

NACIMIENTO DE LA LIGA ESTELAR

Como la era de la guerra tocó a su fin hacia mediados del siglo XXVI, el director general Ian Cameron, de la Hegemonía Terrestre, comenzó a poner los cimientos para los tratados de paz de toda la Esfera Interior que atarían a todos los estados importantes en una gran alianza. En el 2571, Ian había persuadido a los líderes de todas las naciones de la Esfera Interior a reunirse en su sueño de una sociedad humana no más atormentada por la guerra, y juntos forjaron la noble y gloriosa Liga Estelar. A pesar de sus intenciones pacíficas, el pacto de los seis estados inició una guerra contra los estados de la Periferia a los cuatro años de su fundación. Haciendo uso de las fabulosas y recientemente creadas Fuerzas Armadas de la Liga Estelar (FALE), Cameron consiguió por la fuerza lo que no había logrado mediante la diplomacia, con lo que los estados de la Periferia se vieron arrastrados a una protesta contra la Liga. Las armadas de la Liga Estelar y sus estados miembros jugaron un papel considerable en el conflicto que siguió, conocido como la Guerra de Reunificación. Se sucedieron muchas batallas en el espacio, una cantidad de las cuales no se decantaron en favor de la Liga. En el infame Caso Ámbar, la armada del Concordato de Tauro destruyó 20 embarcaciones de la Federación de Soles tras provocar a la flota davionense a llevar a cabo una ofensiva naval totalmente desaconsejada. Cuatro años más tarde, en el 2581, el almirante Janissa Franklin, de la Liga Estelar, despedazó la espina dorsal de la armada del Concordato de Tauro en una feroz batalla que tuvo lugar en el mundo de Robsart. La armada canopense encontró un destino similar en manos del capitán general Marion Marik en el 2583; en el 2587, la fase naval de la guerra había llegado a su fin. El Concordato de Tauro y la República de los Mundos Periféricos continuaron la lucha encarnizada durante otra década, sucumbiendo finalmente debido al agotamiento. Se firmó un tratado de paz en el año 2597.

Con la Guerra de Reunificación terminada, la Liga Estelar trajo paz y prosperidad al espacio conocido. Durante lo que llegó a ser conocido como los Buenos Años, 2600-2650, la Liga Estelar, conducida por la Hegemonía, realizó grandes avances en diversos campos científicos y técnicos. Nuevos BattleMechs, cazas aeroespaciales, naves de descenso y naves de salto surgieron de los tableros de diseño y fábricas de la Liga Estelar y muchas viejas naves de guerra se desecharon en favor de diseños modernos y actuales. Quizá el desarrollo tecnológico más importante, tanto para aplicaciones civiles como militares, fue el generador de hiperpulsación (GHP).

En el 2614, el joven brillante profesor Cassie DeBurke comenzó las investigaciones sobre el desarrollo de las comunicaciones más rápidas que la velocidad de la luz. Basándose en las teorías de Kearny y Fuchida, quienes habían mostrado a la humanidad el secreto de viajar más rápidamente que la luz, DeBurke especuló que enormes cantidades de energía en forma de simples ondas de radio podrían transportarse instantáneamente a través del espacio mediante puntos de salto generados artificialmente.

Durante los quince años siguientes, el profesor DeBurke y su equipo de investigadores trabajaron en secreto pero febrilmente en sus teorías. La culminación de su trabajo dio como fruto la primera estación de GHP. Fue construida justo en el exterior de la Corte de la Liga Estelar, transmitiéndose el primer mensaje el Día de Año Nuevo del 2630.

La Hegemonía utilizo esta asombrosa tecnología con fines exclusivamente militares, equipó varias naves de guerra de las FALE con GHP. La capacidad de las naves para establecer comunicaciones mucho más rápidas que la luz proporcionó a la marina de la Liga Estelar una ventaja táctica y estratégica muy importante sobre las fuerzas navales de los estados miembros de la Liga.

Aunque la Liga Estelar mantuvo la paz exteriormente, internamente los conflictos entre sus miembros se iban cociendo lentamente. En la década de los 2690, Jonathan Cameron, primer lord de la Liga Estelar, llevó a las FALE a un crecimiento masivo e inesperado que, casi un siglo después, tendría consecuencias desastrosas. Entre sus innovaciones militares estaba el Sistema de Defensa Espacial (SDE), una serie de naves de guerra teledirigidas mediante sistemas computerizados, conocidas como *Caspars* que fueron desplegadas para defender los mundos de la Hegemonía. A pesar de que el primer lord hizo la promesa de compartir la tecnología con los miembros de la Liga, jamás hizo tal cosa.

FIN DE UNA ERA

La guerra que destruyó la Liga Estelar se inició con una pequeña rebelión en el año 2765, cuando Nueva Vandenberg y otros diecisiete mundos de la Periferia se sublevaron contra el poder de la Liga Estelar en una serie de reyertas debidas a los fuertes impuestos aplicados. Richard Cameron, el joven primer lord de la Liga Estelar, ordenó a las Fuerzas Armadas de la Liga Estelar la supresión de la revuelta. El grueso de las naves de guerra y tropas terrestres de las FALE, al mando del general Aleksandr Kerensky, se dirigieron a la Periferia, donde se vieron inmersos en una rebelión que se había extendido a toda la Periferia. De todos los estados de la Periferia, sólo la República de los Mundos Periféricos de Stefan Amaris permaneció leal al joven Cameron y a la Liga Estelar.

Nadie, y Richard Cameron el que menos, sospechó que la aparente lealtad de Amaris enmascaraba un complot para tomar el control de la Liga Estelar. Amaris había empleado años cultivando el afecto y la confianza del solitario primer lord; cuando la revuelta de Nueva Vandenberg despojó a la Hegemonía de la mayoría de sus defensores, Amaris persuadió a Richard Cameron de estacionar tropas de los Mundos Periféricos a lo largo de la Hegemonía para protegerlo. Cuando desplegó sus ejércitos, en un afán de conquista, Amaris hizo su jugada maestra.

El 26 de diciembre del año 2766, Stefan Amaris asesinó al primer lord Richard Cameron en el mismísimo salón del trono de la corte de la Liga Estelar y se hizo con el gobierno de la Hegemonía. Kerensky, al enterarse del golpe de Amaris, declaró inmediatamente un alto el fuego en la Periferia y comenzó a planificar la liberación de la Tierra. El ejército de Kerensky conquistó la ahora proscrita República de los Mundos Periféricos, y tras dieciocho meses de preparación y reparación de los daños sufridos, inició una larga campaña para liberar a la Hegemonía Terrestre de las manos de Amaris el Usurpador. Durante la campaña de los Mundos Periféricos no hubieron muchos combates navales, ya que la República tenía pocas naves de guerra y ofreció poca oposición a la flota de las FALE. Pero eso pronto cambió, la marina de la Liga Estelar se vio sometida a una dura prueba durante la campaña por la Hegemonía; tuvieron que enfrentarse a los Sistemas de Defensa Espacial que protegían a la mayor parte de los mundos de la Hegemonía. Las naves de guerra teledirigidas, controladas por sistemas computerizados y las enormes armas instaladas en los planetas, suponían una grave amenaza para cualquier nave espacial.

En el año 2774, Amaris retiró hacia el planeta Tierra a sus fuerzas desplegadas en doce mundos pertenecientes a la Hegemonía, con el fin de protegerse mejor. Kerensky capturó esos mundos abandonados en la retirada, entre ellos Nirasaki, hogar del Colectivo de Computadoras Nirasaki, un importante fabricante y diseñador de los programas para el SDE. En las ruinas de una de las fábricas de investigación del CCN (Colectivo de Computadoras Nirasaki), las fuerzas de Kerensky encontraron un núcleo de memoria, cuidadosamente ocultada, que proporcionaba datos sobre las claves para anular el SDE. Los especialistas en comunicacio-

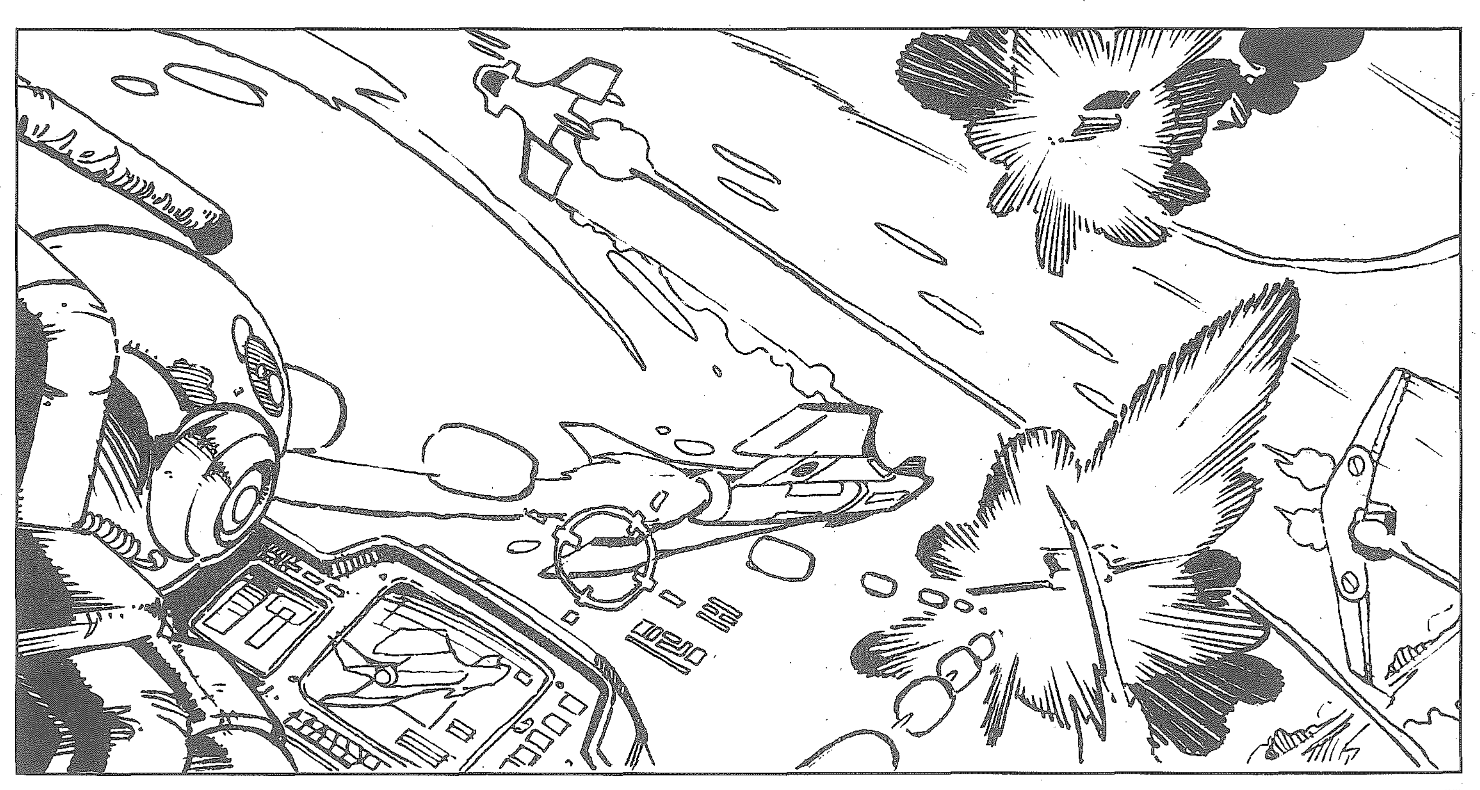
nes de las FALE desarrollaron unas contramedidas electrónicas que saturaron los canales de comunicación de las naves de guerra teledirigidas. En marzo del año 2775 Kerensky probó el dispositivo en la invasión de Nuevo Hogar, un mundo protegido por el SDE. Las nuevas defensas usadas por las FALE inutilizaron a la mayoría de las naves teledirigidas y colapsaron los circuitos de las baterías de misiles y láseres situadas en la superficie de los planetas; con lo que la flota de la Liga Estelar destruyó rápidamente las naves de guerra teledirigidas. Premiados con el éxito, las FALE montaron una gran cantidad de asaltos entre el 2775 y el 2776. Por lo que a fines de ese año, sólo la Tierra permanecía en las garras del Usurpador.

La batalla por la Tierra, llamada Operación Liberación, empezó el 23 de enero del 2777. La fecha de esta batalla culminante hace referencia al mayor enfrentamiento naval de la historia de la humanidad. El Sistema de Defensa Espacial Reagan, que protegía al mundo natal de la humanidad, era mucho más sofisticado que los SDE de los otros sistemas estelares, por lo que el aparato de las FALE que producía las interferencias, no era lo suficientemente potente para anularlo. El general sabía que sus fuerzas navales tendrían que abrirse camino aniquilando uno a uno todos los enormes sistemas de estaciones de combate así como a las flotas de naves de guerra teledirigidas si quería tener la esperanza de que el planeta cayese. En el primer asalto, una flota de naves de salto y naves de descenso dirigidas con pilotos automáticos y cargadas de explosivos embistieron y destruyeron a todas las estaciones de combate inmóviles situadas alrededor de los puntos de salto del Sistema Solar. Tras recibir informes del éxito del ataque de la primera oleada, la flota principal compuesta de 932 naves realizó el salto hacia la Tierra.

Sólo 20 no consiguieron llegar dispuestas para el combate, las 912 restantes iniciaron una aproximación a alta velocidad hacia el planeta. Cuatro días antes de que la fuerza principal llegase a la órbita terrestre, 40 de las naves de guerra de las FALE realizaron un salto a sólo un día de distancia de la Tierra, con órdenes de destruir tantas naves de guerra teledirigidas *Caspar* como fuese posible. En dos días, esta pequeña flota consiguió destruir más de 100 naves teledirigidas antes de sucumbir al enorme número de buques robot.

Mientras tanto, la flota principal se dirigía a toda máquina hacia el planeta Tierra, trabando batalla contra los 150 naves robot restantes. Utilizando las tácticas que los almirantes muertos desde hacía tiempo habían programado con éxito en sus computadoras, las naves robot siguieron a la flota de las FALE justo fuera del alcance del armamento y realizaban ataques de dos en dos o de tres en tres. Cuando la flota de las FALE se encontró a doce horas de la órbita terrestre, los *Caspars* atacaron en tropel. Las naves robot dañaron o destruyeron muchos de los transportes y naves de guerra de las FALE, pero la flota continuaba presionando, algunas naves incluso recurrieron a ataques suicidas de embestida para despejar el camino de sus compañeros. Esta batalla interminable dio lugar a númerosas citaciones al valor, la mayoría adjudicadas a título póstumo. A pesar de las pérdidas, una parte sustancial de la flota alcanzó la órbita terrestre y se preparó para el descenso a la superficie.

Enjambres de cazas descendieron al planeta, destruyendo 30 baterías claves de misiles y láseres sobre los continentes de Europa y Asia. Numerosas naves de guerra abrieron fuego contra las bases terrestres del SDE, y más escuadrillas de cazas se enfrentaron en los cielos terrestres contra los pilotos de caza republicanos leales a Amaris. Debido a la habilidad y determinación de los pilotos aeroespaciales de la Liga Estelar, las fuerzas terrestres de las FALE consiguieron aterrizar sin problemas. Habiendo realizado su trabajo, muchas naves de guerra se retiraron a una distancia segura, pero otras permanecieron en órbita, preparadas para neutralizar adicionales bases del SDE si fuese necesario. Tras una encarnizada campaña terrestre que se extendió hasta el año 2779, las FALE finalmente liberaron la Corte de la Liga Estelar el 29 de septiembre y con ello terminó la guerra. Kerensky ordenó la ejecución de Amaris. La población de la Liga Estelar se sintió colectivamente –y prematuramente– aliviada. El usurpador había muerto, pero la Hegemonía Terrestre quedó en ruinas y la descendencia de los Cameron había sido extirpada. Pronto se vio que sin la influencia moderadora de la dinastía de los Cameron, la



HISTORIA DE LA CONTIENDA NAVAL

Liga Estelar no tenía esperanzas de supervivencia. La mayoría de los ciudadanos esperaban que el heroico general Kerensky asumiría el título de primer lord de la Liga Estelar. Sin embargo, los señores de los cinco estados miembros tenían otras ideas en mente. Con el colapso del poder centralizado de la Hegemonía, las Grandes Casas de los otros reinos de la Liga se vieron libres para enfrentarse los unos contra los otros. Los cinco lores se reunieron en la Tierra en el año 2780, ostensiblemente para escoger un nuevo primer lord; pero las enemistades ocultas resurgieron y cada uno de los lores las manejó a su antojo para conseguir el codiciado título. Finalmente, los Lores sólo estuvieron de acuerdo en dos cosas: el nombramiento del santísimo Jerome Blake como ministro de Comunicaciones, y la revocación del título del general Kerensky, «Protector de la Liga Estelar». Los señores de las Casas continuaron discutiendo durante otros diez meses, pero finalmente no se pusieron de acuerdo en el nombramiento de un nuevo primer lord. El 12 de agosto del 2781, los lores disolvieron formalmente la Liga Estelar.

EL ÉXODO

Disgustado por las acciones egoístas y cegadas de los lores de las Casas, y anticipándose a las guerras incesantes que iban a venir como consecuencia de su lucha por la supremacía, Kerensky convocó a sus oficiales más leales y planteó un plan para llevarse a las FALE lejos del espacio conocido, y así fundar una nueva Liga Estelar. En la apodada, Operación Éxodo, muchos soldados vieron el plan como la única salida a una posición insostenible. Aunque el 20 por ciento de las FALE rehusaron abandonar la Esfera Interior a su destino, la mayoría pronto estuvo de acuerdo en seguir a Kerensky. Aquellos que hicieron caso omiso de las órdenes de Kerensky, trabajaron con Jerome Blake en asegurar la Tierra y reconstruir los mundos de la Hegemonía destruidos por la guerra. Unas pocas unidades restantes eventualmente sucumbieron a las presiones de las Grandes Casas y se integraron en sus fuerzas militares o pasaron a ser mercenarios. En vista de los siglos interminables de guerras de Sucesión que siguieron inmediatamente al colapso de la Liga Estelar, es afortunado que ninguno de los comandantes de una nave de guerra de las FALE optase por permanecer en la Esfera Interior. Incluso con unos pocos de los sofisticados Navíos de la Hegemonía, con sus exclusivas comunicaciones más rápidas que la luz, podría fácilmente haber desequilibrado la balanza de poder con consecuencias desastrosas para la humanidad.

La flota del Éxodo de Kerensky, compuesta por 402 naves de guerra y 1.349 transportes, partió de la Esfera Interior el 5 de noviembre del 2784, y aparentemente se desvaneció de la historia.

No fue hasta que los descendientes de Kerensky volvieron en el año 3050 –bajo circunstancias inesperadas y terribles– que la Esfera Interior averiguó qué había pasado con el desvanecido Ejército de la Liga Estelar. Partiendo de los informes del precentor Anastasius Marcial Focht, de ComStar, los historiadores de la Esfera Interior han reconstruido la historia del Ejército de Liga Estelar en su exilio.

La flota del Éxodo estuvo durante casi dos años en el espacio profundo antes de llegar a un grupo de cinco mundos habitables que llamaron los mundos del Pentágono, donde se instalaron y vivieron de forma relativamente pacífica durante unos cuantos años. Las embarcaciones navales activas exploraron el cúmulo globular cercano, que apodaron «cúmulo de Kerensky», y colonizaron los planetas más habitables. El más prometedor fue bautizado Strana Mechty, o «Tierra de Sueños». A medida que las FALE empezaron a construir sociedades autosuficientes en sus nuevos mundos, Kerensky creó un gobierno provisional que algunos llegaron a llamar la Liga Estelar en el Exilio. Sin embargo, las diferencias culturales entre gente tan dispar y el resentimiento debido a la desmovilización, forzosamente hizo que creciera lentamente el descontento entre los soldados ociosos hasta que se produjo un amotinamiento en varios mundos del Pentágono a los quince años de su colonización. Las unidades activas restantes de las FALE intervinieron, pero la respuesta militar de mano dura llevó a un incremento de los amotinados. Cuando los alborotadores del mundo de Edén mataron a uno de los generales de Kerensky, este ordenó la destrucción de los asentamientos rebeldes. Esta respuesta brutal simplemente añadió más leña a la hoguera de los resentimientos de los colonos respecto de las fuerzas de la Liga Estelar.

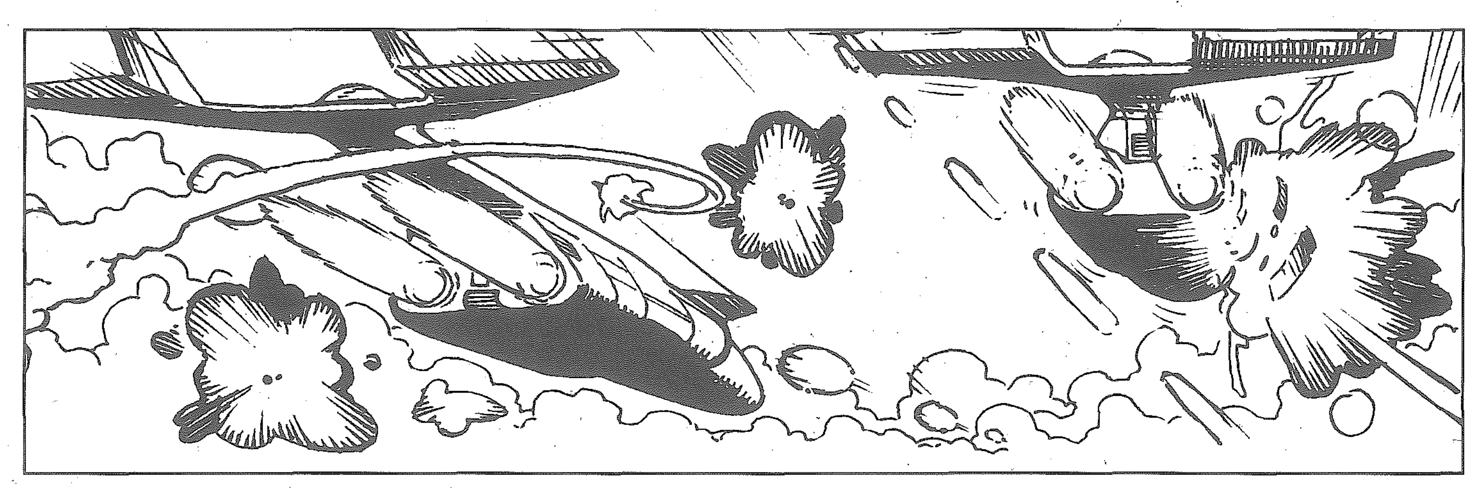
En el año 2801, el ya viejo Aleksandr Kerensky sufrió un ataque al corazón y murió en su puesto, dejando sin líder a los suyos. En un misterioso parecido similar a los últimos días de la Liga Estelar, cada uno de los numerosos comandantes de división de las FALE presentaron su propia reclamación para suceder a Kerensky; el desorden cimentó las bases para una guerra civil. Nicholas Kerensky, el hijo de Aleksandr y su designado heredero, creyó que los ideales de su padre no podrían sobrevivir a un alboroto político; a fin de conservar aquello por lo que su padre había luchado, Nicholas condujo a una fuerza de 800 guerreros y a otros ciudadanos leales, al mundo del cúmulo Strana Mechty en un segundo Éxodo. A las tres semanas de la partida de Nicholas, la guerra total se extendió en los mundos del Pentágono, sumergiéndoles en una inútil pugna por el poder.

FUNDACIÓN DE LOS CLANES

Las guerras civiles del Éxodo se alargaron durante casi veinte años, y sobrepasaron en ferocidad incluso a la Primera Guerra de Sucesión de la Esfera Interior. Todos los bandos utilizaron el bombardeo orbital y armas nucleares de forma indiscriminada durante los primeros meses de la lucha, hasta que finalmente ellos mismos se aniquilaron mutuamente las capacidades e instalaciones para producir tales armas. La Armada, harta del salvajismo del conflicto, pronto se reunió con Nicholas Kerensky en Strana Mechty. Durante este exilio autoimpuesto, Kerensky organizó a sus 800 guerreros leales en Clanes de 40 guerreros cada uno, colocando los fundamentos para la disciplinada, basada en castas, sociedad bélica que un día regresaría a desolar la Esfera Interior. En el 2821, estos guerreros de elite volvieron a los mundos del Pentágono como conquistadores, liberándolos de las pocas fuerzas rebeldes restantes. Aunque los cazas aeroespaciales vieron alguna acción durante la campaña, los rebeldes se enfrentaron a los Clanes de Kerensky con una potencia de fuego lastimosamente inadecuada, y no disponían de ninguna nave de guerra con la que establecer un enfrentamiento naval. Desde luego, aunque los Clanes poseyeran naves de guerra y otras embarcaciones navales de tremendo poder y sofisticación, ellos parecían hacer uso de ellas sólo como un anexo a las fuerzas de BattleMechs.

En sus investigaciones en la ciencia e historia de los Clanes, el precentor Marcial Focht descubrió un único enfrentamiento naval importante en que los Clanes hicieron uso de sus naves de guerra. El incidente yace enterrado en las profundidades de *El Recuerdo,* poema épico de los Clanes sobre su emergencia e historia. En el 2823, el Clan Glotón llegó a ser el foco de un Juicio de Aniquilación, el castigo extremo reservado para los crímenes más atroces en la sociedad de los Clanes. El Clan Glotón había disputado la división de un núcleo de memoria de armamento encontrado en su territorio, y finalmente cometió el imperdonable pecado de declarar su independencia del resto de los Clanes. Los Clanes Lobo y Hacedor de Viudas ganaron el honor de poder aniquilar al Clan Glotón, y durante el largo mes que la batalla rugió en los cielos, las naves de guerra del Clan Glotón jugaron a un mortífero juego del gato y el ratón con las del Clan Lobo.

HISTORIA DE LA CONTIENDA NAVAL



Ambos Clanes perdieron muchas naves de guerra, aunque persisten rumores entre los Clanes de que por lo menos un navío glotón consiguió escapar para conducir una pequeña flota de supervivientes lejos de los mundos de los Clanes. Los traidores sobrevivientes supuestamente huyeron hacia la Esfera Interior, hecho que puede explicar bien la misteriosa aparición de la Tribu de Minnesota en el espacio del Condominio Draconis en el año 2825. Estos desconocidos MechWarriors atacaron a varios mundos del Condominio, luchando en nuevecitos 'Mechs de una forma totalmente ajena a la Esfera Interior, antes de que se retiraran de la Periferia. Nadie sabe su paradero actual, pero nosotros no debemos descartar la posibilidad de que otra cultura divergente de la humanidad, hostil o amistosa, pueda existir más allá del espacio conocido por los Clanes y la Esfera Interior.

El Juicio de Aniquilación del Clan Glotón trajo como consecuencia la destrucción del Clan Hacedor de Viudas por el Clan Lobo diez años después. Las tensiones entre estos dos Clanes debido a sus respectivas posiciones en el Juicio se volvió inaguantable, dando como resultado un Juicio de Repulsa en el que los MechWarriors del Clan Hacedor de Viudas mataron a Nicholas Kerensky. El enfurecido Clan Lobo destruyó al Clan Hacedor de Viudas en una batalla que duró tres días, en la cual la flota del Clan Lobo perdió más naves de guerra. A pesar de los activos absorbidos del derrotado Clan Hacedor de Viudas, la flota aún no se ha recuperado, ni aún después de dos siglos.

LAS GUERRAS DE SUCESIÓN

En la Esfera Interior, la caída de la Liga Estelar llevó a los estados miembros a enfrentarse en una guerra perpetua; cada lord de las Casas intentaba reclamar el título de primer lord. A las pocas semanas de la salida de Kerensky de la Esfera Interior, los también llamados Estados Sucesores tuvieron sus primeras escaramuzas. Hacia el 2787, la Primera Guerra de Sucesión ya había envuelto a toda la Esfera Interior.

Los activos aeroespaciales y navales jugaron una papel destacado en la Primera Guerra de Sucesión (2787-2821), debido a que todos los bandos libraron batallas orbitales para privarse mutuamente del poder de llevar a cabo combates espaciales. Los lores sucesores rápidamente comprendieron que sus adversarios no podrían hacer la guerra de forma efectiva si carecían de transportes interestelares, lo que hizo de las naves de salto, de las naves de guerra y de los astilleros los objetivos principales. En una década, todos los bandos habían sufrido pérdidas muy importantes en cuanto a efectivos navales.

En el 2787, las naves de guerra de Marik atacaron los astilleros de la Mancomunidad de Lira a lo largo de la frontera Marik/Steiner, dañando las instalaciones hasta un punto que fue imposible repararlas. La Liga de Mundos Libres pagó un alto precio por su victoria; un ataque suicida de un piloto aeroespacial lirano destruyó el FWL *Rasalas,* uno de los cruceros de combate sobrantes de la Liga Estelar que la Liga de los Mundos Libres había comprado cinco años antes. La marina de la Mancomunidad de Lira, que había quedado tambaleante desde el asalto de Marik, estacionó una flota de aproximadamente 300 buques sobre el rico e industrial planeta de Skondia, que había sufrido una dañina incursión del Condominio en el 2786. En lo que sería la mayor batalla naval librada desde la Operación Liberación, la flota de la Mancomunidad se enfrento a la armada del Condominio Draconis en el planeta Skondia, quedando devastados ambos bandos. El Condominio capturó el planeta dejando a los liranos con menos de 100 naves intactas.

Tras el éxito obtenido en su campaña contra la Mancomunidad de Lira, el Condominio lanzó una devastadora ofensiva contra la Confederación de Soles, abrió brecha a través de una zona fronteriza poco defendida y entró en el interior del territorio enemigo. En el 2790, el príncipe John Davion, desesperado y queriendo salvar a su reino de la conquista, lanzó una enorme campaña naval en el territorio ocupado por el Condominio. La fuerza de combate davionense destruyó más de 20 naves de salto y de descenso enemigas, explotando el éxito inicial conseguido, continuó presionando con resultados brillantes hasta la batalla por Tiny, un mundo del sistema de Cholame. Una flota de naves de guerra y cazas aeroespaciales del Condominio emboscaron a la flota davionense cuando entraron en el sistema, provocando una catástrofe. Tras seis semanas de combate naval, ambos bandos se aniquilaron mutuamente casi todas sus naves de guerra y un número casi igual de naves de descenso y cazas. A pesar de toda la destrucción, al finalizar la batalla ninguno de los bandos había conseguido una gran ventaja.

Al iniciarse la Primera Guerra de Sucesión, todos los participantes decidieron ignorar las reglas de la guerra establecidas en la Convención de Ares. Se hizo uso generalizado de las armas nucleares, químicas, y biológicas, y todos los bandos utilizaron las naves de guerra para bombardear ciudades y bases desde la órbita planetaria. El absoluto salvajismo del combate redujo a la Esfera Interior virtualmente a la barbarie, haciendo inhabitables ciudades y mundos enteros. La pérdida irremplazable de la tecnología de la Liga Estelar debido a la desolación de la guerra significó que las distintas Casas Sucesoras pronto no podrían mantener el conflicto, con lo que la Primera Guerra de Sucesión llegó a su fin en el año 2821 debido al desgaste absoluto de todos los bandos. A pesar de los casi 35 años de guerra, ningún estado había conseguido una ventaja decisiva.

La Primera Guerra de Sucesión destruyó el 90 por ciento de las naves de guerra y un 45 por ciento de las naves de salto que operaban en la

Esfera Interior, además de eliminar totalmente la capacidad de producción de las mismas en los Estados Sucesores. Tras siete años de paz, estalló la Segunda Guerra de Sucesión, en la que los Estados Sucesores malgastaron sus últimas naves de guerra restantes en este interminable conflicto. Durante el breve respiro que hubo entre las dos primeras Guerras de Sucesión, las Grandes Casas se esforzaron en producir naves de salto de transporte partiendo de los restos que una vez fueron abundantes y activos astilleros, determinados a continuar la lucha fratricida por el poder sin importar el coste que ello pudiese suponer en vidas humanas.

La Segunda Guerra de Sucesión comenzó con un asalto Capelense a la Confederación de Soles en el 2828, aunque muchos historiadores fechan su inicio en la ofensiva del Condominio contra la Mancomunidad de Lira en el 2830. Este conflicto se alargó durante más de tres décadas y estuvo a punto de destruir por completo la base tecnológica de la Esfera Interior, a pesar de que todas las partes implicadas dejaron de utilizar armas de destrucción masiva. Ni siquiera el más fanático de los líderes deseaba gobernar sobre una tierra baldía a consecuencia de las armas nucleares y químicas. Las pérdidas sufridas por las armadas de los Estados Sucesores durante la Segunda Guerra de Sucesión condenaría a estas a jugar un papel secundario en los combates que se sucederían a lo largo de los dos próximos siglos. Todos los bandos hicieron uso de sus naves de guerra restantes de forma muy esporádica; aun y así, su número disminuyó constantemente. La última gran batalla naval ocurrió el año 2853 en Hesperus II, en la principal instalación productora de BattleMech situada en la Mancomunidad de Lira. En un intento desesperado de romper el bloqueo naval de Hesperus impuesto por el Condominio, el Alto Mando de la Mancomunidad restauró el viejo crucero de combate de la Liga Estelar, el LCS *Invencible*, enviándolo a la batalla. El elegante monstruo destruyó a la última nave de guerra del Condominio, pero quedó del todo destruido cuando se produjo un fallo en el reactor en mitad de un salto en su regreso a Tharkad. La pérdida del *Invencible* marcó el fin de una era en la contienda interestelar.

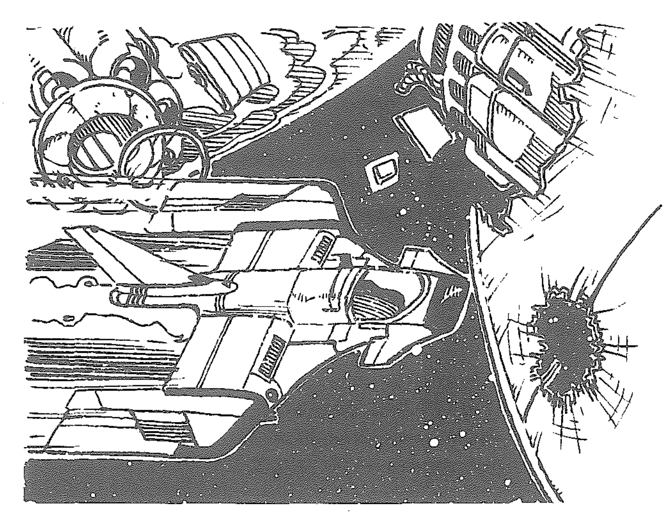
Sin los grandes buques de combate, el desplazar unidades militares mediante transportes civiles se volvía muy vulnerable. La escasez de naves de salto, la línea de comunicación vital de la humanidad entre sus planetas más alejados, creó una regla no escrita en que las naves de salto debían permanecer fuera de los límites de la batalla. Las enormes pérdidas de científicos y técnicos con el conocimiento especializado así como la destrucción de las fábricas de producción de naves de salto durante la Segunda Guerra de Sucesión hizo que esa preciada tecnología fuese casi imposible de reemplazar. Salvo algunas excepciones, la forma de hacer la guerra volvió a ser institucionalizada, al bajo nivel de matanza desarrollado durante la era de la guerra de hacía cuatro siglos.

La Segunda Guerra de Sucesión finalizó en el año 2864, más por el desgaste que por un organizado tratado de paz.

Tras un segundo breve respiro, estalló la Tercera Guerra de Sucesión en el año 2866. Comenzó cuando las fuerzas avanzadas del Condominio Draconis invadieron el mismo centro de la Mancomunidad de Lira; la guerra pronto se extendió a toda la Esfera Interior. El combate llegó a ser un hecho de la vida cotidiana hasta tal punto, que el período llegó a ser conocido simplemente como «las Guerras de Sucesión». Sin embargo, las campañas durante este período no pueden equiparase a la violencia de las dos guerras precedentes.

Este conflicto se extendió tediosamente durante 160 años a medida que las grandes Casas, ya agotadas por las dos primeras guerras, continuaban golpeándose una y otra vez la una contra la otra con sus menguados recursos.

Privadas de naves de guerra y poco dispuestos a atacar naves de salto, las marinas de la Esfera Interior se encontraron a sí mismas jugando un papel siempre menguante durante la Tercera Guerra de Sucesión.



El combate terrestre y el BattleMech asumieron el centro de atención; la mayoría de los cazas aeroespaciales fueron relegados a un papel de apoyo a las fuerzas basadas en tierra. El arma aeroespacial había pasado de ser el centro de atención de los militares a ser algo poco relevante; todo ello hizo que entre el arma aeroespacial y la de MechWarriors se crearan fricciones, que iban creciendo día a día. Una serie de incidentes importantes en la Confederación de Soles hicieron llegar estas tensiones al punto de ebullición, precipitándose la catastrofe debido al esfuerzo de un solo hombre para potenciar a la desvalida arma aeroespacial.

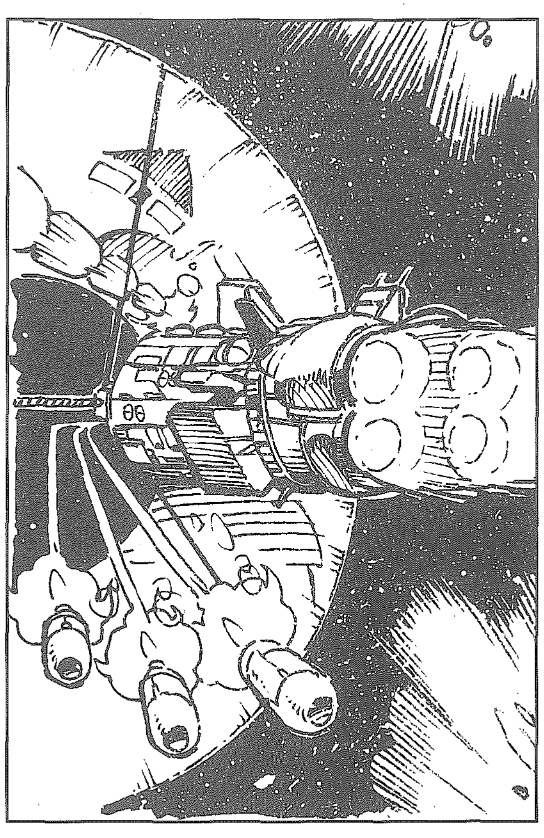
El príncipe Peter Davion, que sucedió a su padre, el príncipe Joseph II, en el 2931, era un gran defensor de las fuerzas aeroespaciales de las FAFS. Durante el reinado de Joseph, los poderosos MechWarriors transformados en aristócratas habían formado hermandades de MechWarriors, utilizando su poder para aterrorizar y someter a las poblaciones civiles bajo su gobierno. El príncipe Peter vio en sus pilotos aeroespaciales, los llamados «Caballeros del Vacío», el medio de contrarrestar la fuerza política en aumento de estos barones y lores MechWarriors. Tras una victoria aeroespacial importante sobre las fuerzas capelenses en la batalla de Lee librada en el 2952, el apoyo popular para el arma aeroespacial alcanzó la altura de todos los tiempos. Convencidos de que esta aclamación pública suponía una amenaza a sus dominios, los barones MechWarriors formaron la Junta de MechWarriors para negociar con el príncipe Peter.

El príncipe Peter utilizó la batalla de Lee y sus consecuencias para limpiar las FAFS de esos MechWarriors que se oponían a sus intentos de reformar el cuerpo militar, creyendo falsamente que su bienamado cuerpo aeroespacial podría protegerlo. La Junta atacó, asesinando a Peter en el mundo de Breed en el 2961. La Junta esperó ganar el apoyo público generalizado para su postura, pero sólo encontró aliados en la Marca Draconis. El hijo de Peter y sucesor, príncipe Andrew, moviéndose rápida y decisivamente contra los rebeldes, evitó lo que podía haberse transformado en una guerra civil en la Confederación de Soles, probando una vez más cómo los conflictos puramente militares pueden afectar negativamente a la vida civil.

EL CUERPO DE EXPLORADORES

En el año 2959, a medida que se sucedía la Tercera Guerra de Sucesión, la Primus Adrienne Sims de la Santísima Orden de ComStar empezó a tener visiones sobre la destrucción de la Esfera Interior a manos de extrañas bestias procedentes desde más allá de la Periferia. Estas vi-

siones la impulsaron a tomar un paso extraordinario cuyas implicaciones para la supervivencia de la Esfera Interior no serían del todo aparentes durante toda una generación. Primus Sims estableció el Cuerpo de Exploradores, una rama de ComStar dedicada a explorar el vacío de más allá del espacio conocido. Ochenta y cinco años después de su fundación, la embarcación del Cuerpo de Exploradores *Outbound Light* tropezaba con los Clanes, quienes poco después pasarían a ser el enemigo más implacable y mortífero de la Esfera Interior. La aparición de la *Outbound Light* en el espacio de los Clanes impulsó a estos a la invasión de la Esfera Interior, invasión que muchos creen que se trata de la misma visionada por la Primus Sims.



Tras sus inicios en el 2961, las naves de salto y naves de descenso del Cuerpo de Exploradores rastrearon vastas regiones del espacio más allá de la Periferia confeccionando incontables mapas que detallan Sistemas Estelares situados a una distancia de la Tierra de 1.000 años luz, una distancia dos veces superior a los linderos actuales de la Esfera Interior. El Cuerpo de Exploradores tuvo éxito en su misión principal, a la que se le había relegado; el descubrimiento de la situación del ejército de Aleksandr Kerensky. Los mundos de los Clanes que permanecen ocultos, se cree que se encuentran a unos 1.300 años luz aproximadamente de la Tierra. Como dato, informaremos que la tripulación de la *Outbound Light* sigue siendo la única gente de la Esfera Interior que ha visto un mundo natal de los Clanes, y los Clanes extirparon violentamente ese conocimiento de su memoria. Desafortunadamente, el retrazado de la trayectoria de la misión de esa embarcación no ha proporcionado ninguna clave sobre la localización de los mundos de los Clanes; la nave aparentemente se encontraba a una distancia lejana de su vuelo programado. El número de misiones de Exploración ha experimentado un notable incremento desde la victoria temporal de los Guardias de Com sobre los Clanes en el mundo de Tukayyid en el 3052.

REANUDACIÓN DE LAS HOSTILIDADES

A principios del siglo XXXI, la Tercera Guerra de Sucesión había degenerado en un constante conflicto de baja intensidad. Algunos mundos cambiaron de manos, pero la mayoría de las batallas tuvieron lugar sobre las superficies planetarias entre regimientos de BattleMechs. Pocas fuerzas llevaron a cabo batallas espaciales durante este período. La guerra se tranquilizó poco a poco hasta el 3022, cuando las Casas Davion y Steiner firmaron un tratado secreto que cimentaría las bases para la Cuarta Guerra de Sucesión y alteraría profundamente la balanza de poder en la Esfera Interior. Mediante la boda de Hanse Davion, príncipe de la Confederación de Soles, y Melissa Steiner, heredera de la Mancomunidad de Lira, los dos Estados Sucesores más poderosos se convertirían en un único e inmenso reino aliado, compartiendo tecnología y secretos militares. La formación de la nueva Mancomunidad Federada fue vista por sus enemigos como un intento de formar una nueva Liga Estelar, como consecuencia los tres restantes Estados Sucesores formaron una alianza poco sólida que dividió a la Esfera Interior en dos bandos opuestos. Con el respaldo de la fabulosa economía lirana, unida a la gran fuerza militar de su reino, Hanse Davion atacó la Confederación de Capela en el 3028, iniciando así la Cuarta Guerra de Sucesión.

Corta pero brutal, la Cuarta Guerra de Sucesión destrozó la Confederación de Capela, dañó seriamente al Condominio Draconis, y endureció la alianza Steiner-Davion. El enorme poder militar y económico de la Mancomunidad Federada dominó la Esfera Interior durante los siguientes veinte años, pero no consiguió eliminar a sus adversarios, tanto internos como externos. En la década de los años 3030-3039, la Liga de los Mundos Libres se vio sometida a una lucha interna por el poder que terminó con la ascensión del capitán general Thomas Marik. El coordinador Takashi Kurita libró una batalla en secreto contra su hijo Theodore para el control del Condominio Draconis. Theodore Kurita poco a poco planeó la independencia de la República Libre de Rasalhague en el 3034 a cambio de la ayuda militar de ComStar, y la victoria del Condominio sobre Hanse Davion en la guerra de 3039 proporciona la ventaja al Kurita más joven. La truncada Confederación de Capela luchó por su supervivencia contra la Magistratura de Canopus y el Ducado de Andurien, consiguiendo momentáneamente derrotar a ambos.

La calma que siguió a la Cuarta Guerra de Sucesión proporcionó a los Estados Sucesores una oportunidad de investigar a fondo el llamado Núcleo de Memoria de la Muerte Gris, denominado así por la famosa Legión de la Muerte Gris, quien lo descubrió en el planeta Helm en el 3028. La riqueza de datos contenidos en esta librería informática de la Liga Estelar condujo a un renacimiento tecnológico en toda la Esfera Interior. La Mancomunidad Federada hizo un progreso particularmente rápido, y el Condominio Draconis no quedó muy a la zaga. Los científicos militares recrearon sistemas de armas y fabricaron materiales que se habían considerado irremediablemente perdidos; aunque la mayor parte de la nueva tecnología fue a parar al arma terrestre de los servicios, numerosos diseños aeroespaciales recibieron muchas mejoras necesarias. El Núcleo de Memoria de la Muerte Gris incluso hizo que las Grandes Casas reaprendieran las tecnologías utilizadas para la construcción de naves de guerra, pero el coste de construcción y la escasez de astilleros apropiados proporciono una baja prioridad a tales construcciones. Ni siquiera la rica y poderosa Mancomunidad Federada pudo proporcionar todos los medios necesarios para la construcción de estas enormes máquinas de guerra. Los Estados Sucesores se concentraron en rediseñar BattleMechs y, en menor medida, cazas aeroespaciales. Aunque nadie lo sospechó, este renacimiento tecnológico no había tenido lugar demasiado pronto.

LA INVASIÓN DE LOS CLANES

A lo largo del verano y el otoño del 3049, ComStar comenzó a oír rumores sobre una fuerza militar no identificada que opera en la Periferia, destruyendo sistemáticamente los Reinos Bandido situados en los confi-

HISTORIA DE LA CONTIENDA NAVAL

nes del espacio conocido. Estos invasores peleaban utilizando BattleMechs y armas mucho más sofisticadas que cualquiera de las poseídas por la Esfera Interior. Aunque ComStar inicialmente temió que los atacantes desconocidos fuesen alienígenas, análisis cuidadoso de su idioma y de la utilización de la tecnología de los BattleMechs probó que eran humanos. En septiembre del año 3049, Primus Myndo Waterly instruyó a las embarcaciones del Cuerpo de Exploradores para tomar contacto con los invasores desconocidos.

El primer intento de contacto, en el inexplorado sistema Newark, dio como resultado la destrucción de la nave de salto *Blake's Vision,* cuando los invasores, aparentemente, interpretaron mal el intento de comunicación pacífica por parte del comandante de la nave. Un segundo intento tuvo el mismo destino, pero en noviembre una nave de ComStar finalmente logró un contacto pacífico. En este encuentro, ComStar aprendió el nombre y los orígenes de la fuerza invasora. Llamándose a sí mismos los Clanes, estos militares humanos eran los descendientes del desvanecido Ejército de la Liga Estelar, y habían construido una sociedad cuya orientación y valores eran ajenos a los nuestros propios. Ellos intentaban invadir y ocupar la Esfera Interior, para castigar a los Estados Sucesores por su traición a la Liga Estelar, y así, poder establecer una nueva Liga Estelar según las tradiciones de los Clanes. Como ComStar se había dedicado a conservar los ideales de la Liga Estelar a lo largo de los siglos, inicialmente, los Clanes contemplaron a nuestra Orden con respeto. Nadie sospechó que el verdadero objetivo de los Clanes era asumir el control de toda la Esfera Interior, ni tan siquiera ComStar.

Dispuesta a tratar a los Clanes como aliados, puesto que los vio como la única esperanza ante la corrupción de los Estados Sucesores, la Primus Waterly dio intrucciones al personal de ComStar para proporcionar ayuda a los invasores. Mediante negociaciones, quedó establecido que a cambio de administrar los mundos ocupados por los Clanes, se suministraría información militar vital, Waterly esperó extender la influencia de nuestra Santísima Orden a expensas de los Clanes y los Estados Sucesores. El intento desencaminado de la Primus de ganar un poder total para ComStar a costa de los Clanes estallaría eventualmente en la debacle de la Operación Escorpión, una plan para conseguir apresuradamente el poder, cuyo fracaso fracturaría la Orden.

En los inicios del año 3050, los Clanes anunciaron su presencia al resto de las unidades de la Esfera Interior cuando sus unidades arrollaron las guarniciones de la Periferia. Los nuevos diseños de 'Mechs y cazas, la infantería equipada con lo que inicialmente parecieron indestructibles armaduras de combate, y con naves de guerra no vistas desde el Éxodo de Kerensky se anuló toda resistencia en un asalto relámpago contra los planetas periféricos de los Estados Sucesores. Ninguna fuerza pudo resistir la guerra relámpago impuesta por los Clanes. Los aterrados líderes de la Esfera Interior se unieron para poder dar una respuesta efectiva a medida que los Clanes arrasaban Rasalhague, el Condominio Draconis, y el bando lirano de la Mancomunidad Federada. En el primer bombardeo orbital visto por la Esfera Interior desde la Segunda Guerra de Sucesión, las naves de guerra de los Clanes borraron del mapa la ciudad de Edo en el mundo Bahía Tortuga del Condominio Draconis. En el mes de octubre del año 3050 los Clanes controlaban más de 100 mundos, y virtualmente habían absorbido toda la República Libre de Rasalhague. La Esfera Interior sólo podía declarar dos victorias: una en Twycross, y la otra en el planeta Wolcott.

RADSTADT

Satisfechos con la primera fase de la Operación Renacimiento, el comandante supremo de los Clanes, IlKan Leo Showers, fue requerido para una reunión con los líderes de los Clanes que tuvo lugar a bordo del buque insignia del Clan Lobo, el *Dire Wolf,* en el recientemente capturado Radstadt, mundo de Rasalhague. Los buques de los Clanes llegaron al sistema el 1 de noviembre del 3050. Poco después de que el *Dire Wolf* llegara a Radstadt, un segundo grupo de naves apareció a pocos minutos del buque insignia. El ala aérea del Primero de Dragones de Rasalhague, escoltando la nave de Salto *Norseman* de su príncipe, que había huido hacia Radstadt desde el mundo capital de la República que había caído. La visión de la flota del Clan los sorprendió, pero ambos bandos se prepararon para la batalla. Mientras el *Norseman* se disponía a llevar a cabo un salto de escapada, los cazas del Primero de Dragones fueron lanzados y se enfrentaron al *Dire Wolf.* Los Dragones Voladores llevaron a cabo su primer ataque con la mínima resistencia, cogiendo desprevenidos a los pilotos del Clan. Recobrándose rápidamente, el Clan lanzó sus propios cazas. El curso de la batalla se giró en contra de los Dragones, los cazas aeroespaciales del Clan los forzaban a regresar hacia el *Norseman.* Repentinamente, el *Norseman* desapareció en el vislumbre de un salto con éxito. La visión de la huida de la nave de Salto con su príncipe a bordo, inspiró el ataque final de los Dragones Voladores. El capitán Tyra Miraborg dirigió su nave destartalada hacia el *Dire Wolf* en un ataque suicida seguido por el resto de su ala; la explosión mató al IlKan Showers y estuvo a punto de matar al veterano Kan Lobo, Ulric Kerensky. El caos resultante dejó a los Clanes sin líder.

Las naves de guerra de los Clanes escoltaron a los guerreros con Nombre de Sangre de todos los Clanes de vuelta a su mundo capital de Strana Mechty, donde los Clanes convocaron un gran consejo para elegir un nuevo IlKan. El viaje y el gran debate que le siguió requirió muchos meses, y el adormecer de la ofensiva durante todo un año proporcionó a la Esfera Interior un respiro muy necesario. Bajo la égida de Jaime Wolf, un hombre de los Clanes y el comandante de mercenarios más famoso de toda la Esfera Interior, los lores sucesores y sus herederos emplearon la mayor parte del 3051 entrenándose juntos en el mundo de Outreach. El Condominio Draconis y la Mancomunidad Federada dejaron a un lado su hostilidad, sabiendo que los Clanes los destruirían a todos ellos a menos que lucharan juntos. Durante esta calma pasajera, ambas grandes casas comenzaron a desarrollar diseños de naves de guerra para equipar a sus fuerzas armadas. Sabían que los Clanes podrían escoger en cualquier momento descartar sus restricciones autoimpuestas respecto de la utilización de naves de guerra para el bombardeo orbital, una prohibición inquietamente desde la destrucción de Edo. Las mentes frías de entre los líderes de los Clanes habían declarado deshonrosas tales tácticas porque sus enemigos no podrían equiparar tal abrumadora potencia de fuego; pero no todos estaban de acuerdo con esta restricción y podrían llegar a desatenderla fácilmente. A menos que se utilizasen armas nucleares, las naves de guerra parecían ser la única forma viable de oponerse a las poderosas fuerzas navales de los Clanes.

Los Clanes reiniciaron su ofensiva en otoño del 3051, bajo el liderazgo del IlKan Ulric Kerensky. Gato Nova y Víbora de Acero se asociaron para participar en la invasión, y los Clanes penetraron aún más en la Esfera Interior. La Esfera Interior sólo ganó una única victoria durante este momento terrible, pero fue una victoria con consecuencias trascendentes. La batalla por la capital del Condominio, Luthien, donde tropas mercenarias de la Mancomunidad Federada ayudaron a las fuerzas del Condominio a repeler la invasión de los Clanes; esta fue la primera vez que estos dos antiguos estados enemigos habían peleado sin ser el uno contra el otro desde los perdidos días de la gloriosa Liga Estelar. Esta victoria impidió la caída del Condominio, que hubiese sido el resultado en caso de que Luthien hubiese caído ante los Clanes. El Condominio ha sido la mayor fuerza motivadora existente tras las recientes expediciones para hallar los mundos natales de los Clanes.

HISTORIA DE LA CONTIENDA NAVAL

TUKAYYID

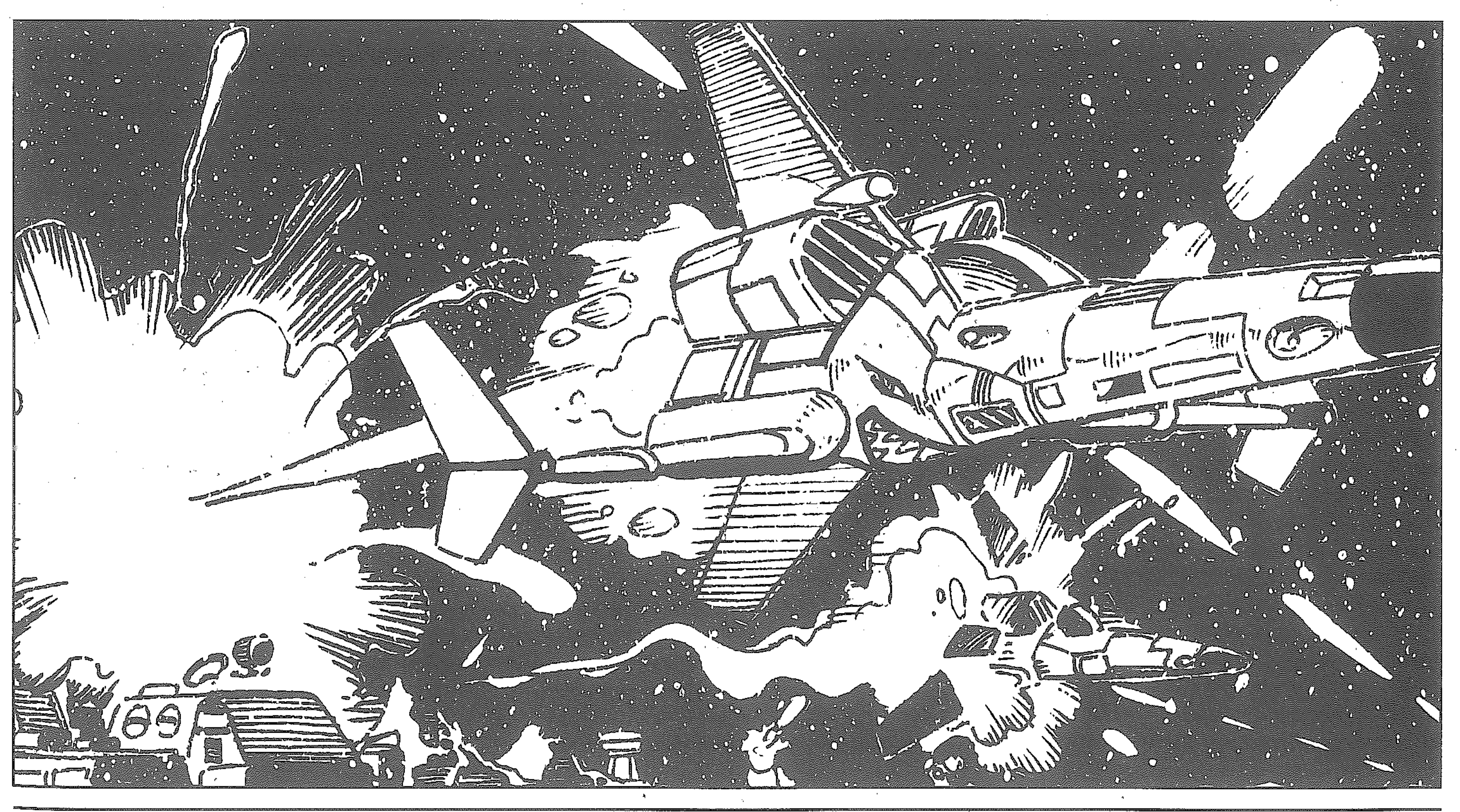
La derrota de los Clanes en Luthien impulsó a la Primus Waterly a pedir un encuentro con el IlKan Kerensky, en enero del 3052 viajó al mundo de Satalice ocupado por los Clanes. Waterly intentaba manipular a los Clanes para que atacasen Tharkad, la capital lirana, pero la reunión no fue como ella había planeado. El IlKan informó a la Primus que los Clanes intentaban conquistar la Tierra, antiguo hogar de la humanidad y de la Liga Estelar. Esta revelación forzó a Waterly a admitir la insensatez de sus intentos de controlar al monstruo destructivo de los Clanes. Inesperadamente, al encararse con tales enemigos poderosos, el Precentor Marcial Anastasius Focht de ComStar propuso un inusitado curso de acción. Utilizando su conocimiento de la cultura de los Clanes contra ellos, Focht persuadió a los Clanes que libraran una batalla por la Tierra contra los Guardias de Com en el mundo cercano de Tukayyid. Si los Clanes ganaban, la Tierra sería suya. Si ganaba ComStar, los Clanes se someterían a una tregua de quince años. IlKan Kerensky estuvo de acuerdo, colocando las bases para la batalla culminante en que la historia de la humanidad daría un vuelco.

La batalla de Tukayyid duró 21 días, y costó las vidas de casi un 40 por ciento de los Guardias de Com. Las fuerzas aeroespaciales de la Orden sirvieron con una valentía excepcional, destruyendo varios Cúmulos de diversos Clanes. Los cazas de la 417 división de los Guardias de Com destruyeron la nave de mando de la Galaxia Alfa de los Gato Nova, cuando esta levitaba sobre la zona de aterrizaje, posteriormente ayudaron a las fuerzas terrestres a destrozar a los OmniMechs de los Gato Nova justo al norte de Joje. Tanto los Halcones de Jade como los Lobos hicieron buen uso de sus OmniCazas, proporcionando cobertura aérea y apoyo al suelo en el campo de batalla para las fuerzas terrestres de los Clanes, pero los Guardias de Com eran rápidos, dirigiendo a los Clanes por todo el planeta. Utilizando fuerzas aéreas y terrestres como parte integral de la misma fuerza masiva de combate, los Guardias de Com ganaron la batalla de Tukayyid y consiguieron, para la vapuleada Esfera Interior, un alto, en el avance de los Clanes, de quince años.

Incluso mientras los Guardias de Com luchaban y morían para mantener Tukayyid fuera del control de los Clanes, la Primus Waterly puso en movimiento la Operación Escorpión. Este diabólico complot intentaba someter a toda la Esfera Interior bajo el control de la garra de ComStar, pero el mencionado complot no funcionó, debido a que los técnicos de ComStar de varias estaciones de GHP rehusaron obedecer la orden de Waterly de cortar las comunicaciones de toda la Esfera Interior. Las rebeliones del personal de ComStar en los mundos capturados por los Clanes, esperando que se cumplieran las órdenes de Waterly mientras los Clanes estaban hundidos en el lodo de Tukayyid, sólo tuvieron éxito en enfurecer a los antiguos aliados de ComStar. El ansia de poder de Waterly se condenó desde su inicio, y un furioso precentor Martial forzó la dimisión de Waterly tan pronto como se enteró de su traición.

Para sustituirla nombró como primus a Sharilar Mori, y juntos se embarcaron en un ambicioso programa de reforma que dividió en dos a ComStar. Muchos miembros de ComStar partieron de la orden, bajo el liderazgo reaccionario del precentor Demona Aziz. Esta facción cismática, se llamo a sí misma la Palabra de Blake, y encontró refugio en la Liga de los Mundos Libres bajo la protección de Thomas Marik. El anterior precentor de ComStar les proporcionó un latifundio en el mundo de Gibson, donde se reunieron para practicar sus anticuadas tradiciones místicas y tramar la caída de la nueva ComStar.

Unas pocas unidades eligieron reunirse a estos rebeldes desencaminados, y en los cuatro años transcurridos desde el cisma, el número de desertores ha crecido constantemente. La mayoría de las tropas desertoras eran MechWarriors, veteranos de Tukayyid, que sintieron que la secularización de ComStar traicionó los sacrificios que ellos y sus colegas habían hecho. La mayoría de las fuerzas aeroespaciales, relativamente ilesas del baño de sangre de Tukayyid, prefirieron permanecer con la Orden reformada.



TECNOLOGÍA NAVAL

Sólo tras el descubrimiento del Núcleo de Memoria de la Muerte Gris, la tecnología de la Esfera Interior ha empezado a aproximarse de nuevo a los niveles tecnológicos existentes en la era de la Liga Estelar. La invasión de los Clanes ha impulsado a las Casas Sucesoras a incrementar sus esfuerzos de investigación y desarrollo para crear máquinas de guerra capaces de enfrentarse con posibilidades de anular esta amenaza. Esta sección describe la condición en que se hallan actualmente, y los esfuerzos de mejora de la capacidad espacial. Sólo se mencionará de pasada el patrón tecnológico de que disponen hoy en día los Clanes, ya que actualmente ignoramos casi completamente sus métodos y capacidades de producción.

NAVES DE DESCENSO

El término nave de descenso fue utilizado por primera vez en el siglo XXII para describir los enormes transbordadores de carga espaciales transportados por las relativamente primitivas naves de salto de esa era. A medida que fue avanzando la tecnología de las naves de salto y de descenso, la naturaleza de ambos vehículos cambió. Con el tiempo, el término nave de descenso llegó a ser oficial, cosa que ocurrió hacia finales del siglo XXV para designar a las naves de transporte interplanetario, no para las naves FTL transportadas sobre el casco de las naves de salto, en lugar de en el interior de sus bodegas de carga. Estas naves de descenso, naves considerablemente más versátiles y sofisticadas que los enormes transbordadores espaciales de carga a los que reemplazaron, «descenderían» libremente sobre el collar de acoplamiento de la nave de salto permaneciendo allí hasta la llegada a su destino. El término transbordador permaneció en uso, aplicándose a las pequeñas naves con capacidades de carga de cien o menos toneladas que son transportadas en el interior de las naves de descenso y de las de salto.

Los registros de la Tierra catalogan más de 250 diseños distintos de naves de descenso, muchos de los cuales hace tiempo que han quedado obsoletos. Actualmente, en la Esfera Interior, permanecen en servicio unos cien modelos diferentes, abarcando desde pequeñas naves de combate a enormes cargueros. Una veintena de esos diseños constituyen la mayor parte de naves en servicio. Las naves de descenso pueden ser agrupadas en las seis clases siguientes: transportes de tropas, transportes de BattleMechs, portacazas, naves de asalto, cargueros, y naves de línea para pasajeros.

Cada nave de descenso es de una de las dos categorías siguientes: aerodinámicas o esferoidales. Las aerodinámicas parecen cazas aeroespaciales, utilizando alas y superficies de sustentación para operar en la atmósfera. Las esferoidales, llamadas así a causa de sus característicos cascos redondeados, confían en su reactor de fusión para que les proporcione sustentación.

Generalmente más pequeñas y maniobrables que las esferoidales, las aladas naves de descenso aerodinámicas, diseñadas como si de aeronaves se tratase, se encuentran perfectamente equipadas para operar en la atmósfera. Sin embargo, la dependencia del casco aerodinámico de la nave para proporcionar sustentación limita el tamaño de las mismas, a la vez que incrementa drásticamente el coste de construcción de estas alisadas y graciosas naves. Otra desventaja es que la mayoría de las naves aerodinámicas debe aterrizar sobre una larga pista de aterrizaje al igual que lo hacen las aeronaves convencionales. Esta dependencia de superficies preparadas para el aterrizaje y de su infraestructura necesaria hacen que las naves de descenso aerodinámicas sean menos versátiles que las esferoidales. Para sacar mejor partido operacional de las naves de descenso aerodinámicas tanto en la atmósfera como en el espacio, la mayoría de las mismas disponen de dos juegos de toberas para la propulsión, uno de ellos instalado en la parte inferior de la naves y el otro en su parte posterior. A pesar de ocupar más espacio que un único reactor, esta disposición alivia el problema de orientación interna. Dependiendo de si la nave está o no en la atmósfera y de si se ve afectada por la gravedad planetaria, utiliza distintas toberas de propulsión a la hora de proporcionarse impulsión, permitiendo así que el morro de la nave permanezca hacia «delante» y que su popa permanezca «atrás» en todo momento. Las naves aerodinámicas utilizan sus impulsores inferiores y sus reactores de tránsito para navegar por el espacio, cambiando a los reactores de maniobra y a los impulsores posteriores cuando operan en la atmósfera.

Teniendo un diseño del casco mucho más simple que las naves aerodinámicas, las naves de descenso esferoidales son mucho más fáciles y baratas de construir. La simplicidad y robustez del diseño del casco esferoidal también permite la construcción de naves esferoidales mucho más grandes. La mayor nave esferoidal actualmente en producción es la *Behemoth,* con una masa de 100.000 toneladas, mientras que la mayor de las naves aerodinámicas dispone de una masa de 10.000 toneladas. Las esferoidales disponen de un único reactor utilizado tanto para el viaje espacial como para la maniobra atmosférica. El reactor se encuentra situado en la parte inferior de la nave, esto, junto con la forma del casco, permite que las naves esferoidales puedan despegar, levitar y aterrizar verticalmente. Esta capacidad proporciona a las naves de descenso esferoidales una enorme versatilidad, pero también las hace vulnerables. Como la impulsión del reactor proporciona una sustentación directa en la atmósfera, el gobierno de la nave se realiza mediante un complejo sistema de impulsores de control instalados en el casco de la nave. Cualquier daño sufrido por estos impulsores puede menoscabar severamente el manejo de la nave. Sin embargo, su capacidad para aterrizar en casi cualquier tipo de terreno hace que las naves de descenso esferoidales sean muy populares entre los militares. El mayor transporte de 'Mechs, la nave de descenso clase *Overlord*, puede depositar un batallón de 'Mechs justo en medio de un campo de batalla bajo casi cualquier condición.

SISTEMAS DE LAS NAVES DE DESCENSO

A pesar de las diferencias de diseño externas, todas las naves de descenso tiene un número de sistemas comunes. Las páginas siguientes identifican y describen en forma detallada el tipo y la función de estos sistemas comunes.

Sistemas de ingeniería

Los críticos sistemas de ingeniería de todas las naves de descenso, normalmente se encuentran ubicados en el núcleo de ingeniería de las naves de descenso esferoidales y sobre la cubierta inferior de las aerodi-

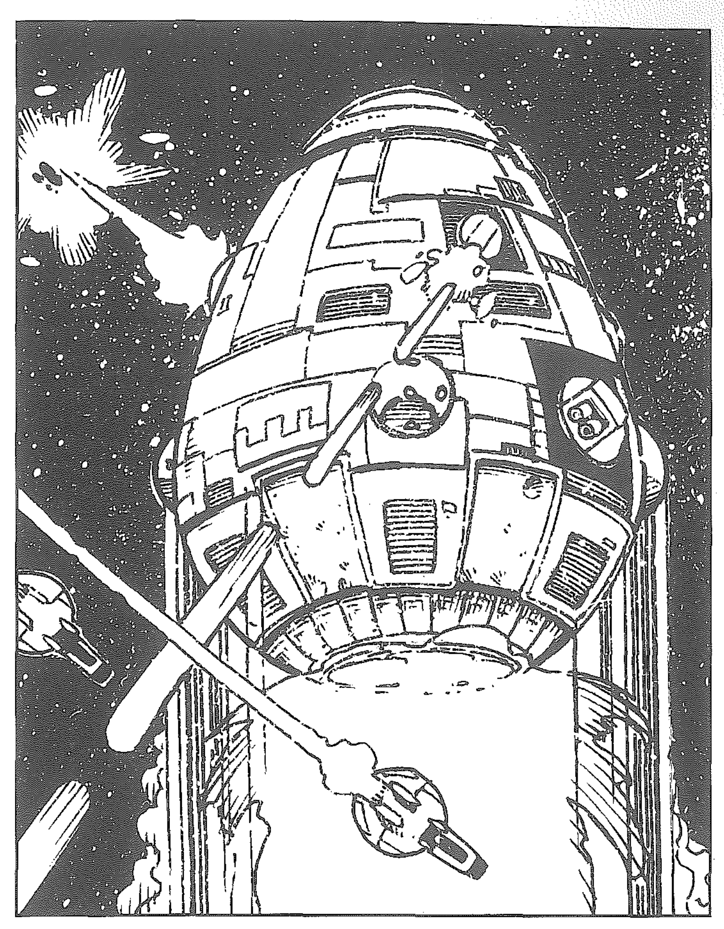
námicas. Dos sistemas comprenden el núcleo de la sección de ingeniería de cualquier nave: un motor que propulsa los reactores de la nave y una planta de fusión que abastece de energía a los sistemas de la nave. Al igual que el enorme núcleo de fusión del reactor, la planta motriz dispone de escudos físicos y magnéticos que contienen su energía y protegen a la tripulación. En un sistema cerrado, la planta motriz de fusión reprocesa sus propios subproductos para producir energía, con lo que requiere poco combustible adicional. Sin embargo, si es necesario, la planta puede recurrir al hidrógeno líquido diatómico almacenado en extensos depósitos situados en la sección de ingeniería. Esta capacidad para adaptar la utilización del combustible según las circunstancias mantiene al motor y a los sistemas de energía a su máxima eficiencia. Además del núcleo del motor y la planta motriz, el sistema de ingeniería dispone de numerosos conductos refrigerantes, cables de fusión, tuberías de combustible, y canales de plasma.

La invención del motor de fusión permitió a las naves espaciales avanzar desde las pequeñas naves del siglo XX a las naves de más de un millar de toneladas del siglo XXI y posteriores. Al no encontrarse restringida por la necesidad de llevar enormes depósitos de propulsores químicos, las naves con energía de fusión podían someterse a una aceleración constante durante varios días, reduciendo drásticamente el tiempo requerido para el viaje interplanetario. El motor de fusión funciona mediante la expulsión de plasma –subproducto de la reacción de fusión– a través de toberas de propulsión blindadas situadas en la parte posterior o en la inferior de las naves. En las naves de descenso mejor diseñadas, numerosas toberas de propulsión motean los cascos de las naves. El piloto las utiliza para alterar el rumbo y la altura de su embarcación, aunque muchas naves utilizan los más duros pero ineficientes impulsores químicos en lugar de los frágiles y caros reactores a chorro de fusión. Un sistema de contención magnético canaliza el principal plasma de propulsión a los reactores, expulsándolo por las toberas, permitiendo que el piloto pueda gobernar la embarcación y protegiendo a la tripulación de la radiación nociva.

A diferencia del sistema cerrado de la planta motriz, el sistema de fusión abierto del reactor de la nave requiere un abastecimiento constante de combustible. El núcleo del motor absorbe el combustible, hidrógeno líquido diatómico (H_2), de los enormes depósitos de almacenamiento hasta la cámara de reacción, y el reactor expulsa los subproductos de la reacción para proporcionar la impulsión deseada. Toda nave de descenso utiliza por lo menos uno de los dos mecanismos de circulación del combustible para alimentar al reactor fusión.

El sistema más común, encontrado en todas las naves de descenso, es el sistema de expansión calorífica, que requiere poco mantenimiento. Pequeñas bombas envían hidrógeno a una cámara previamente calentada, donde la alta temperatura ocasiona la expansión del combustible. El incremento de la presión resultante impulsa al combustible hacia el núcleo del motor (o a la planta motriz, si es necesario). Este sistema proporciona un abastecimiento constante de combustible, ideal para vuelos interplanetarios, pero que no favorece los cambios rápidos necesarios en demanda de combustible que ocurren en el transcurso del combate.

El segundo sistema de combustible, se encuentra en la mayoría de las embarcaciones militares, utilizando un sistema de bombeo a alta velocidad que proporciona al sistema del reactor la presión constante requerida para mantener la reacción de fusión independientemente de la demanda de combustible. Este sistema permite cambios rápidos de impulsión, lo que proporciona a las naves militares la maniobrabilidad necesaria en el campo de batalla. Sin embargo, mantener a máxima presión el sistema del motor derrocha una considerable cantidad de combustible, por lo que los pilotos de las naves de descenso sólo lo utilizan cuando es necesario ejecutar una maniobra rápida. Las naves de descenso pueden recurrir al sistema de expansión calorífica para realizar el tránsito interplanetario; los cazas aeroespaciales, equipados únicamente con el sistema de bombeo rápido, no disponen de suficientes reservas de combustible para acelerar durante largos períodos.

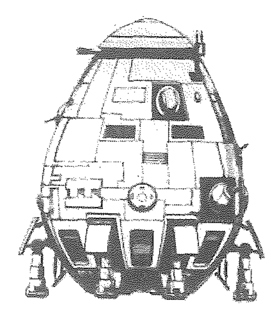


Armamento

La mayoría de naves de descenso, tanto las de combate como las civiles, llevan barquillas de armamento. Cada barquilla contiene los sistemas de control de tiro mediante radar y láser, los sistema de refrigeración y los alimentadores de munición para cualquier combinación de cañones automáticos, misiles y rifles Gauss. La computadora de control de tiro de la nave determina el blanco para cada barquilla, actuando bajo las instrucciones del piloto de la embarcación. Este sistema, vinculado a la computadora principal y al sistema de radar de la nave, permite que la nave de descenso pueda enfrentarse a naves situadas a centenares de kilómetros de distancia, mientras se desplaza a alta velocidad. Cada barquilla dispone de un circuito de control local, permitiendo que un individuo situado en el puesto de tiro próximo a cada barquilla controle el armamento. Como un artillero humano no puede apuntar fácilmente a una unidad situada a unos pocos kilómetros de distancia, o a un blanco viajando a miles de kilómetros por hora, la mayoría de los controles locales sólo son utilizados si alguna emergencia ha desconectado el control de tiro de la computadora principal.

Sistemas de control

Cada nave de descenso dispone de una cámara de control, conocida como puente. El puente varía en tamaño de una nave a otra, desde las pequeñas y funcionales cabinas de las naves de descenso clase *Leopard*



y *Monarch*, a las espaciosas cubiertas de las embarcaciones de la clase *Overlord* y *Mammoth*. Cada puente contiene los puestos para el piloto, el navegante, el oficial de comunicaciones y el oficial de armamento/computadora. Las naves más grandes pueden disponer de más de una posición para cada puesto, o de ubicaciones adicionales para tripulación especializada. Por ejemplo, algunas embarcaciones disponen por separado a los oficiales de armamento de los de computadoras, y otras disponen de puestos en el puente para el oficial de carga, el oficial de acoplamiento (que controla la expansión CCKF y el collar de acoplamiento), el oficial de seguridad y el comandante. Aunque la computadora principal cumple con la mayoría de las tareas importantes del funcionamiento de la nave, los miembros de la tripulación manejan los puestos apropiados para supervisar el trabajo de la computadora y para proporcionar apoyo manual en el supuesto de que fallasen los sistemas. Utilizando computadoras auxiliares, se puede operar manualmente desde cada puesto, si fuese necesario, la mayoría de los sistemas de la nave.

Generalmente aislado físicamente del resto de la nave, el puente puede aislar a otras áreas cerrando las escotillas diseñadas para la despresurización que se hallan por toda la nave en caso de abrirse una brecha en el casco. Desde el puente también se controlan los sistemas de soporte vital para cada área de la embarcación; los oficiales del puente pueden utilizar estos dos mecanismos de control para conseguir una gran ventaja si las fuerzas enemigas abordan la nave. Para impedir que el enemigo consiga las ventajas de estos sistemas en el caso de que consigan realizar un abordaje con éxito, las naves de descenso de combate e incluso algunas embarcaciones civiles ubican marines u otro personal adecuadamente entrenado en los puntos claves de la nave: el puente, la sala de máquinas y cerca de cualquier otro sistema de control. Las naves militares acostumbran a poner guardias en cada escotilla y en cada bodega de carga.

Zonas de carga/pasajeros

Todos las naves de descenso llevan pasajeros o carga de algún tipo. Las instalaciones para la carga tienden a predominar en una nave de descenso, ocupando hasta un 75 por ciento del interior de la nave. Las naves de descenso disponen de diversos tipos de bodegas de carga; una nave de descenso puede tener cualquier combinación de las bodegas enumeradas a continuación.

Las bodegas normales de carga almacenan flete de amplio volumen, comúnmente suministros o equipo. Cada bodega contiene numerosos puntos de anclaje para asegurar la carga, así como disponen del equipo necesario para manejar la carga tanto bajo la acción de la gravedad como sin ella. En la mayoría de las naves civiles, una simple escotilla en la bodega de carga proporciona acceso al exterior, mientras pequeños pasadizos conectan la bodega con la nave. Las naves civiles más grandes, así como también muchas naves militares, disponen de una escotilla adicional entre la bodega de carga y la exterior. Cada escotilla se encuentra equipada con una rampa retráctil para carga y descarga.

Las bodegas de 'Mechs alojan numerosos cubículos diseñados para el transporte y la reparación de BattleMechs, así como también un área extensa y despejada. Cada cubículo contiene un pequeño andamio que permite a los técnicos trabajar sobre los 'Mechs, bien durante el tránsito o sobre la superficie del planeta. Cada cubículo también contiene circuitos de combustible y oxígeno que permite al personal mantener al BattleMech listo para la batalla en todo momento. La zona despejada de cada bodega de 'Mechs contiene instalaciones de reparación adicionales, así como una serie de anclaje a los que un 'Mech puede ser fijado para ser reparado. Si la nave va totalmente cargada, BattleMechs adicionales pueden soportar el viaje amarrados a un punto de anclaje en vez de en un cubículo. Además, la mayoría de bodegas de 'Mechs disponen de una escotilla lo suficientemente masiva como para permitir que la nave lance 'Mechs al combate, desde la atmósfera o el espacio. Cada bodega también puede lanzar vainas e instalaciones de almacenaje con piezas de repuesto. Al igual que los compartimientos de carga, cada bodega de 'Mechs dispone de una rampa retráctil para carga y descarga. Mientras la nave se encuentra en un planeta, los BattleMechs entran y salen de la embarcación mediante estas rampas fuertemente reforzadas.

A diferencia de las comparativamente raras bodegas de 'Mechs, la mayoría de las naves de descenso disponen de bodegas para naves pequeñas. La mayor parte de las naves de descenso transportan uno o dos transbordadores espaciales, almacenados en un cubículo durante el tránsito. En estas naves de descenso, cada cubículo puede disponer de su propia escotilla y sus mecanismos; los pilotos de los transbordadores tienden a confiar en el vuelo de precisión para el lanzamiento y recuperación. Las naves diseñadas para llevar varios cazas o naves pequeñas, con frecuencia agrupan los cubículos de almacenaje/reparación alrededor de una o más bodegas de lanzamiento/recuperación. En estas embarcaciones, cada cubículo de almacenaje/reparación dispone de instalaciones parecidas a las bodegas de 'Mechs.

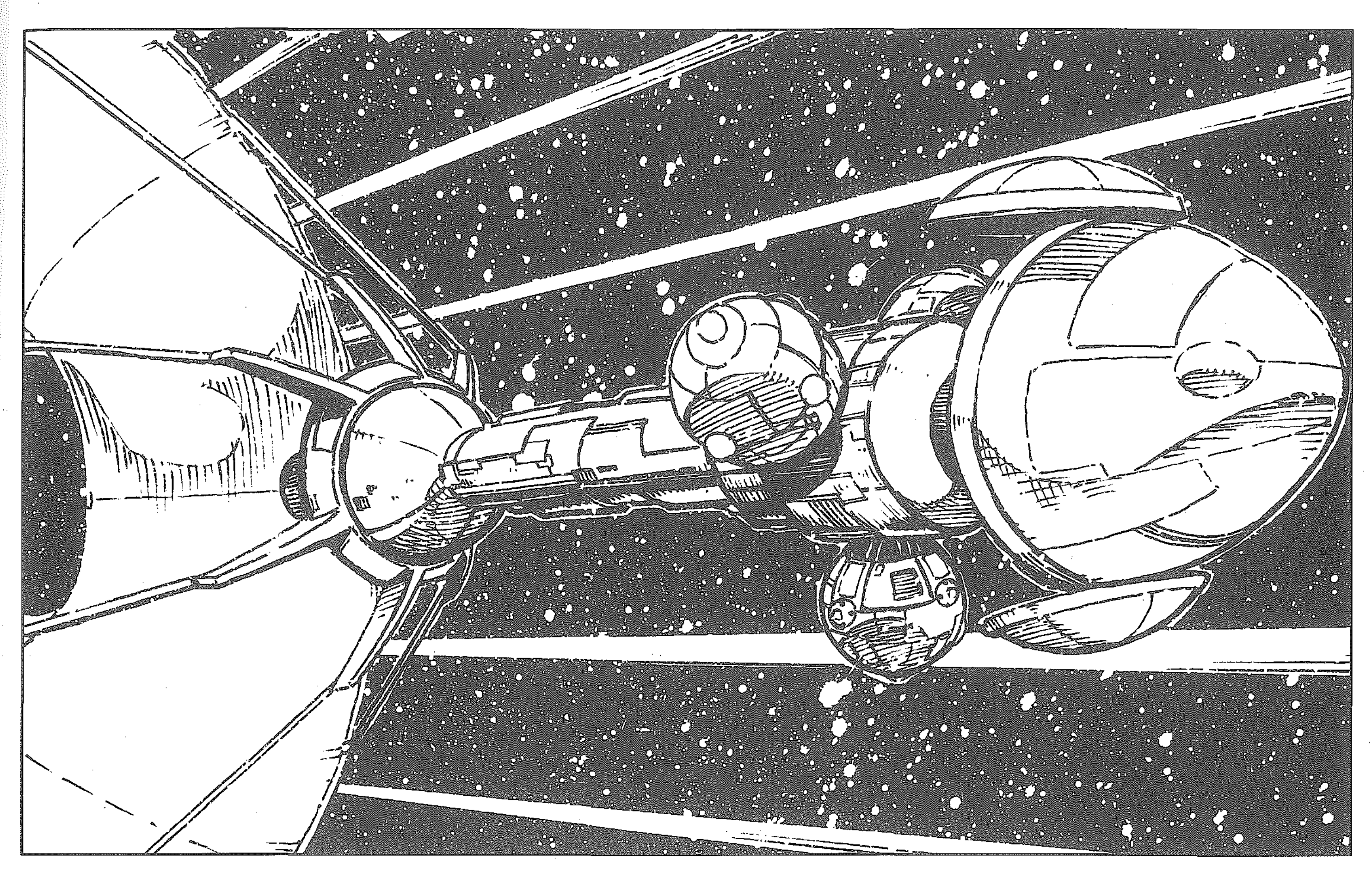
Estas bodegas de naves pequeñas disponen de instalaciones aptas para la recuperación y lanzamiento, y su enorme tamaño hace que el aterrizaje sea mucho más fácil para el piloto de un transbordador. Las bodegas incorporan redes de recogida, barreras enormes de redes especialmente diseñadas para «recoger» los cazas seriamente dañados o fuera de control, impidiendo que se estrellen contra el muro trasero de la bodega. Los mamparos del alrededor de la bodega son tan gruesos como el casco de la nave de descenso, proporcionando protección extra en caso de accidente. Como medidas adicionales de seguridad, el acceso al resto de la embarcación desde la bodega de naves queda restringido por toda una serie de escotillas. El único inconveniente de la mayoría de las bodegas de pequeñas naves es la incapacidad para lanzar a la vez a todas las pequeñas naves de la nave de descenso. Aunque insignificante en las embarcaciones civiles, esta restricción en el lanzamiento puede resultar crítica en los transportes militares.

La mayoría de las bodegas de caza no pueden ser utilizadas mientras una nave de descenso se encuentre en la atmósfera o sobre el suelo.

La mayoría de las bodegas de cazas están diseñadas para que los cazas «caigan» desde una embarcación que se desplaza en una dirección y velocidad constante; el lanzamiento de naves bajo cualquier otra circunstancia es muy difícil, y la recuperación, imposible. Una grúa debe cargar y descargar cada una de las naves pequeñas de la nave de descenso a la superficie planetaria, y para tales operaciones cada bodega dispone de una grúa. Una nave de descenso en vuelo atmosférico puede lanzar los cazas a costa de un gran riesgo, pero le resultará imposible recuperarlos.

Muchos pilotos llaman «cubierta de vuelo» a las bodegas de lanzamiento/recuperación, un término que se remonta a los primeros portaaviones marítimos utilizados durante el siglo XX. Los técnicos e ingenieros asignados a cada bodega frecuentemente se refieren a sí mismos como tripulación de cubierta, y el oficial al cargo tiene el título formal de oficial de cubierta.

TECNOLOGÍA NAVAL



NAVES DE SALTO

Las naves de salto son la espina dorsal de los viajes interestelares. Estas delgadas naves en forma de aguja, fueron desarrolladas por primera vez durante el siglo XXII, tras el redescubrimiento de los trabajos llevados a cabo por Kearny y Fuchida, los dos científicos visionarios cuyas investigaciones abrieron la puerta a los viajes espaciales desplazándose a una velocidad superior a la de la luz. Los largos y estrechos sistemas del reactor Kearny-Fuchida se extiende de un lado a otro de la nave de salto; una pequeña cabina en la proa de la embarcación, contiene la sección de mando, mientras que el reactor descansa ubicado en la popa. El reactor Kearny Fuchida proporciona a la nave su capacidad de «salto» entre dos puntos en el espacio hasta una distancia máxima de treinta años luz, de aquí el nombre de nave de salto.

Los experimentos efectuados en el siglo XXI por los físicos Thomas Kearny y Takayoshi Fuchida en Stanford mostraron que las partículas subatómicas podían, cuando eran expuestas a un campo de energía hiperespacial, saltar entre dos puntos del espacio. Los resultados sugirieron que por amplificación de este efecto el ser humano podría lograr el transporte interestelar instantáneo, moviendo grandes objetos, digamos embarcaciones, a través de estos puntos de salto. Sin embargo, las teorías de los físicos entraron en conflicto con la física einsteiniana, por lo que la corriente científica principal descartó estos experimentos durante muchos años. A principios del siglo XXII, dos equipos independientes de investigación reivindicaron el trabajo de Kearny y Fuchida, abriendo finalmente el camino de los viajes interestelares a la humanidad. En la primera década del siglo XXII, el gobierno de la Alianza Terrestre respaldó el desarrollo de lo que llegó a ser conocido como reactor hiperespacial Kearny-Fuchida, cuyos principios básicos han permanecido sin cambios desde entonces. Un iniciador de campo en la parte posterior del reactor, genera el campo hiperespacial y lo enfoca a través del núcleo de titanio/germanio del reactor, cuya capacidad superconductora incrementa la fuerza y tamaño del campo. El campo amplificado resultante engloba la nave de salto y a cualquier nave de descenso adosada. Una vez el campo está totalmente expandido, este empuja a la nave a través de un punto de salto, un «agujero» en el espacio. El tiempo real transcurrido en el hiperespacio depende de la distancia viajada, pero nunca dura más de quince segundos. La nave surge entonces desde el otro confín del hiperespacio a través del segundo punto de salto, llegando a su destino. Un mal funcionamiento del reactor K-F normalmente da como resultado que la nave llegue a un punto distinto del programado, pero en raras ocasiones la nave de salto queda atrapada en el hiperespacio. El destino de tales embarcaciones desafortunadas permanece desconocido.

La apertura de agujeros en el espacio requiere la utilización de enormes cantidades de energía, creando firmas de radiación tanto para la embarcación viajante como para el espacio cercano. Esta radiación, predominantemente infrarroja, puede ser detectada justo antes de la llegada de la nave de salto o justo después de su partida. Abrir una fisura en el espacio en el punto de llegada, normalmente es un proceso menos controlado que el punto de partida; la destrucción necesaria de una enorme cantidad de partículas atómicas crea un pulso de radiación electromagnética que puede ser detectado desde una gran distancia. Sirviéndose de estas trazas de energía, las fuerzas hostiles pueden detectar a una nave de salto y situarse en una posición adecuada para realizar una emboscada a sus naves de descenso y a las tropas que transporten. Sólo la prohi-

bición no escrita de no destruir las casi irreemplazables naves de salto, en vigor desde el fin de la brutal Segunda Guerra de Sucesión, ha evitado que las naves de salto sean blancos militares.

Existen dos categorías de naves de salto. La primera y muy numerosa es la nave de salto de transporte, tales como las embarcaciones de la clase *Merchant* e *Invader.* Tanto las organizaciones civiles como las militares utilizan las naves de salto de transporte para transferir naves de descenso entre distintos destinos estelares. La segunda categoría, las naves de salto de combate, también conocidas como naves de guerra, fueron virtualmente destruidas en las primeras dos Guerras de Sucesión. Sólo desde el reciente renacimiento tecnológico conseguido gracias al núcleo de memoria de la Muerte Gris, la humanidad ha recuperado el conocimiento suficiente para construir naves de guerra, y las presiones existentes debido a la guerra contra los Clanes, ha ayudado a fomentar el que algunos de los pocos Estados Sucesores aceleren el desarrollo y producción de naves de guerra. Como las naves de guerra permanecen sin probar bajo el combate, este informe las considera en una sección separada a la de las normales naves de salto de transporte.

SISTEMAS DE LA NAVE DE SALTO

Como ocurre con las naves de descenso, todas las naves de salto tienen las siguientes características en común: los sistemas de ingeniería, el armamento, los sistemas de control, la plataforma gravítica y las zonas de carga.

Sistemas de ingeniería

El corazón de la nave de salto es el reactor hiperespacial Kearny-Fuchida. Compuesto de una aleación de titanio/germanio, suspendido en un tubo de helio líquido, el núcleo del reactor actúa como un enorme condensador superconductor, almacenando las enormes cantidades de energía requeridas para ejecutar un salto hiperespacial. El mayor componente de la nave, el núcleo del reactor, es también el más frágil. Las naves de salto utilizan dos tipos de núcleo de reactor: la variedad normal instalada en la mayoría de las naves de salto de transporte, y los núcleos compactos utilizados en algunas naves de guerra. Los núcleos normales se llevan un 95 por ciento de la masa total de la nave de salto; la variedad compacta se lleva menos del 50 por ciento, permitiendo a la embarcación cargar muchas más y más pesadas armas y blindaje. Sin embargo, los núcleos compactos tienen un coste casi cien veces superior al de la variedad normal. Durante la Liga Estelar, los astilleros podían construir núcleos muy ligeros con un peso de hasta sólo 2.500 toneladas, pero la pérdida de tecnología y conocimiento durante los siglos de guerra no dieron ningún fruto para los constructores navieros del siglo XXXI. Hasta el descubrimiento del núcleo de memoria de la Muerte Gris, el reactor más pequeño construido pesaba 35.000 toneladas. Con la ayuda de la información proporcionada por el núcleo de la Muerte, los científicos se están aproximando a los menores tamaños de reactores conseguidos en la era de la Liga Estelar.

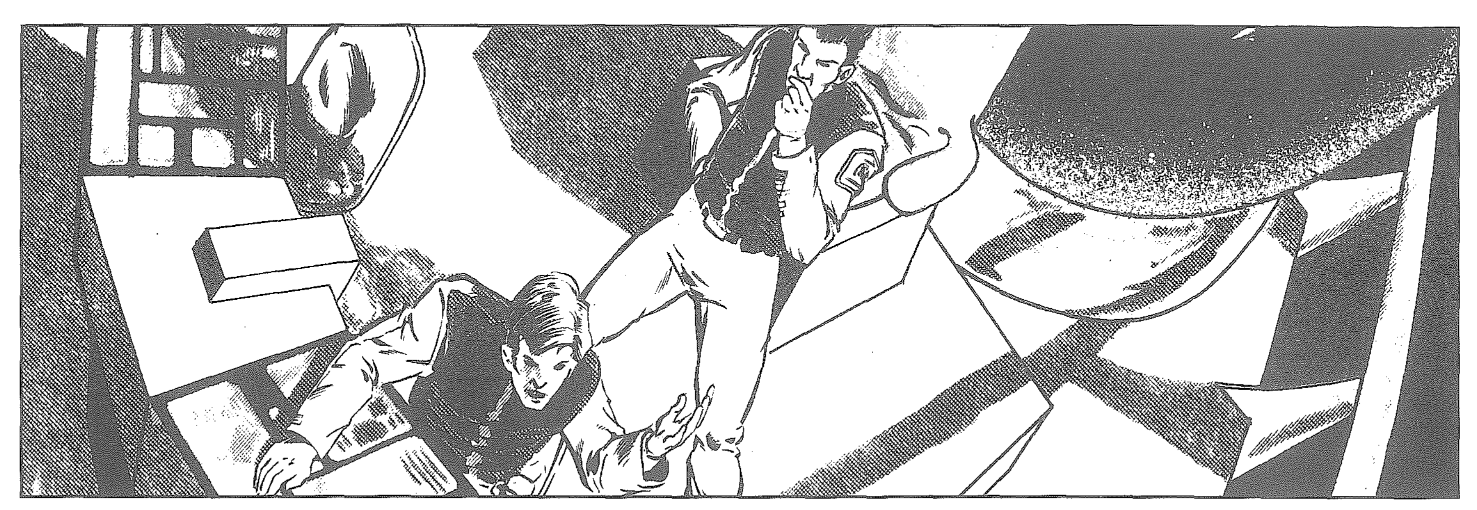
Situado al fondo de la parte posterior de la nave de salto, se encuentra el iniciador de campo, el segundo componente vital del reactor hiperespacial. Este dispositivo genera el campo hiperespacial y lo enfoca mediante el núcleo del reactor principal, amplificando el campo para que este englobe a la nave de salto y a las naves de descenso que transporta. La generación y expansión de este campo requiere enormes cantidades de energía; cada salto, aunque dura solamente unos pocos segundos, requiere que el núcleo del reactor se encuentre totalmente cargado. Para cargar el núcleo normalmente son necesarios de seis a ocho días.

Además del reactor Kearny-Fuchida, cada nave de salto también dispone de un enorme reactor fusión. Aunque es considerablemente mayor que los sistemas similares llevados por las naves de descenso, este reactor de estacionario constituye una fracción pequeña de la masa total de la nave de salto, por lo que sólo puede ejercer una aceleración de unas décimas de G. Estos bajos niveles del reactor de estacionario hacen que éste se encuentre mejor equipado para mantener la posición en un punto de salto, o para ejecutar maniobras menores cerca del mismo. Un enorme depósito de combustible abastece al reactor de fusión de la nave de salto con hidrógeno diatómico (H_2), además de poder repostar a las naves de salto acopladas.

Una enorme planta motriz de fusión abastece de la electricidad diaria necesaria a la nave de salto, haciendo que funcionen las computadoras y el soporte vital. Si fuese necesario, este núcleo también puede realizar una carga rápida del reactor K-F en tan sólo unas horas. Sin embargo, un corto tiempo de carga incrementa la probabilidad de que el salto no tenga éxito o de que se dañe al delicado reactor K-F, por ello tal proceso de carga se reserva sólo para casos de emergencia.

El principal medio de que disponen las naves de salto para recolectar energía para el núcleo del reactor K-F es la vela solar. También llamada vela de salto, esta hoja de polímero superendurecido y su delicado mecanismo de despliegue se localizan en la parte posterior de la embarcación. Pueden medir entre 800 y 1.500 metros de diámetro, la vela se encuentra recubierta con un agente fotoquímico que absorbe casi todas las radiaciones de energía, convirtiéndolas en energía utilizable. La vela colectora de energía es invisible al radar y es difícil detectarla visualmente. A pesar de su inmenso diámetro, la vela de salto tiene un grosor de tan sólo unos milímetros, haciendo que sea sumamente delicada. Para minimizar los daños, la vela está compuesta por varios paneles, cada uno de ellos rodeado con un marco más grueso. Una nave de salto con su vela desplegada no puede maniobrar; si intenta hacerlo, las tensiones producidas, incluso por las más ligeras aceleraciones, dañarían el frágil polímero, dejándolo sin posibilidad de reparación.

Algunas naves de salto de la Esfera Interior, principalmente las desplegadas por ComStar y las escasas aún en buenas condiciones tras centenares de años de guerra, llevan baterías de fusión de litio, que permiten a la nave almacenar una carga adicional para el reactor. Esta carga extra permite a la embarcación realizar dos saltos en un corto espacio de tiempo, evitando los enormes riesgos de la carga rápida del reactor K-F mediante el reactor de fusión. Sin embargo, activar el reactor hiperespacial demasiadas veces en rápida sucesión pueden dañar o destruir componentes vitales. La práctica normal permite a los pilotos utilizar las cargas de fusión de litio para realizar un salto hiperespacial cada tres o cuatro días, un importante mejoramiento respecto de la media de siete días de espera impuestos por la recarga mediante la vela de salto. Como ocurre con el núcleo del reactor K-F, tanto la vela de salto como el reactor de fusión puede cargar la batería de fusión de litio, pero cada sistema de carga sólo puede utilizarse para un dispositivo a la vez. Por ejemplo, si la vela de salto carga el núcleo del reactor, la batería de fusión de litio debe recibir su energía del reactor de fusión. Según nuestras observaciones, las baterías de fu-



sión de litio son un equipamiento normal en las naves de salto y naves de guerra de los Clanes. Los rumores dicen que actualmente Casa Kurita esta reequipando a cada nave disponible con baterías de fusión de litio.

Armamento

Salvo por unos pocos láseres pesados o cañones proyectores de partículas utilizados para destruir meteoritos, la mayoría de las naves de salto de transporte no disponen de armamento. Los cañones antimeteoritos raramente son lo suficientemente potentes para dañar a una nave espacial blindada, aunque pueden matar a humanos en traje de vacío. Entre las naves de salto de la Esfera Interior, sólo la clase *Invader* lleva láseres y CPPs lo suficientemente pesados para funcionar como armas ofensivas. Como el *Invader* a menudo es utilizado como transporte militar, sus cañones son lo suficientemente poderosos para repeler abordajes, pero incluso el despliegue de armas del *Invader* es incapaz de destruir a una nave de guerra. Los Clanes han equipado un número de naves de reconocimiento, tales como los de la clase *Hunter*, con un moderado despliegue de armamento. Aunque su función sea ostensiblemente disuasoria, para evitar los ataques de piratas u otros enemigos, estas armas habilitan a las embarcaciones de reconocimiento de los Clanes a ocupar un papel ofensivo.

Sistemas de control

El puente de la nave y los camarotes de la tripulación están ubicados en el bulboso morro de la mayoría de naves de salto. En el puente se encuentran los sistemas de control de la nave, incluyendo el control de maniobra del vuelo hiperespacial y los sistemas de navegación. El puente de una nave de salto tiene un tamaño de aproximadamente dos veces el tamaño del de una nave de descenso, con puestos esparcidos por todo el espacio disponible. No es inusitado ver a miembros de la tripulación sentarse «cara abajo» en el techo, aunque existen posiciones alternativas para aquellas pocas ocasiones en que la nave se encuentre acelerando. En marcado contraste con el ambiente tenso existente en el puente de una nave de descenso, la atmósfera en el puente de una nave de salto tiende a ser relajado y pausado. La tripulación de una nave de descenso, bien sea militar o civil, debe permanecer constantemente alerta ante posibles encuentros con fuerzas hostiles o ante los problemas de funcionamiento debido a la complejidad de manejo de la embarcación. Las tripulaciones de las naves de salto de transporte pocas veces se enfrentan a tales amenazas. Lo peor que puede experimentar la tripulación de una nave de salto es un disparo de advertencia a través del arco o en la vela de salto, además, la nave de salto requiere de maniobras muy poco complejas para su navegación.

Los puentes de las naves de salto disponen de la mayoría de los puestos que se encuentran en las naves de descenso además de incorporar el puesto para un navegante. Si fallara la computadora de navegación, el oficial de navegación se encuentra lo suficientemente cualificado y dispone de los conocimientos necesarios para programar manualmente el reactor K-F. Como nueva adición a aquellas naves de salto muy selectas y poco abundantes en la Esfera Interior, un holocontenedor domina el centro del puente. Actúa reemplazando las pequeñas unidades de tablas de las naves anteriores, los oficiales del puente utilizan los nuevos holocontenedores para trazar cartas estelares en tres dimensiones y calcular rutas. Las naves de salto civiles de la Esfera Interior rara vez incorporan estos caros sistemas, pero esta tecnología se encuentra en todas las naves de salto de los Clanes. Nuestrsa pesquisas nos muestran que los comandantes de los Clanes también utilizan los holocontenedores para seguir el curso de la batalla, tanto orbital como terrestre.

Plataforma gravítica

Las naves de salto más grandes (más de 100.000 toneladas) suelen llevar una plataforma gravítica que es capaz de proporcionar un ambiente de gravedad artificial a la tripulación. Esta sección en forma de anillo produce gravedad artificial mediante la rotación alrededor del eje de la nave, actuando como si fuese una enorme centrifugadora. A medida que la plataforma gira, la fuerza centrífuga empuja a los objetos hacia afuera del centro de la plataforma. La pared de la plataforma se transforma en el «suelo», proporcionando una sensación de gravedad planetaria. Demasiado pequeña para acomodar los camarotes de toda la tripulación, la plataforma gravítica frecuentemente sirve como antesala para el personal que se encuentra fuera de servicio.

Sección de carga

Aunque las naves de salto en su mayor parte funcionan como transportes de naves de descenso, también pueden llevar carga en sus propias bodegas de carga. El promedio de la sección de carga de las naves de salto es inferior a 10.000 toneladas y se ve limitada no por el espacio, sino por su funcionalidad. La nave de salto sirve principalmente para transportar cargadas naves de descenso; cualquier carga adicional transportada por la nave de salto deberá ser transferida a una nave de descenso para alcanzar su destino. Como la mayoría de naves de descenso ya van a plena carga, la mayoría de las naves de salto utilizan su capacidad de carga para almacenar pertrechos para ella misma. En las misiones de exploración, esta capacidad de almacenaje se utiliza para suministros que se pueden mostrar vitales para el éxito de la misión.

La mayoría de las naves de salto disponen de como mínimo un collar

de acoplamiento que retiene y mantiene a salvo las naves de descenso mientras viaja a través del hiperespacio. En la mayoría de naves de salto, los collares de acoplamiento se encuentran en puntos de anclaje (también llamados anclajes de acoplamiento) situados a lo largo del exterior del reactor Kearny-Fuchida. El centro del collar normalmente dispone de un número de conductos de transferencia que permiten el movimiento de la carga, los pasajeros y el combustible entre la nave de salto y la de descenso. Una pequeña cabina de control del acoplamiento se encuentra cercana a cada collar, conteniendo interruptores y válvulas de control para estas conexiones.

NAVES DE GUERRA

Aunque el diseño básico de una nave de guerra es equiparable al de una nave de salto, la nave de guerra es más grande, dispone de un reactor adicional de maniobra, de blindaje más reforzado y un poderoso armamento. A fin de acomodar toda esta quincallería adicional, estas naves de salto de combate utilizan una versión compacta, pero más cara, del reactor K-F. Como el reactor K-F de una nave de guerra debe mover un volumen mayor, este y la mayoría de los demás componentes son más voluminosos que sus equivalentes a bordo de una nave de salto «de transporte».

Al igual que su contrapartida de transporte, la nave de guerra se construye alrededor de un reactor K-F. El diseño de la nave de guerra rodea al vulnerable núcleo del reactor con diversas cubiertas para personal y equipo, acorazando su totalidad con masivas capas de blindaje. Este enorme volumen extra permite que la embarcación pueda resistir enormes cantidades de daños. El inmenso reactor de maniobra permite, a la nave de guerra, actuar como una versión más ralentizada de una nave de descenso, proporcionándole una maniobrabilidad superior a la de una nave de salto normal. Una nave de guerra, capaz de una o dos Gs de aceleración, puede desplazarse por el interior de un sistema solar al igual que una nave de descenso. Tales vuelos interplanetarios consumen grandes cantidades de combustible; los diseñadores proyectan, a la mayoría de las naves de guerra, para consumir cerca de 40 toneladas de combustible por quema/día (un día de aceleración a 1 G). Sin embargo, la mera presencia de uno de tales monstruos destructivos, hace que la mayoría de las fuerzas hostiles se lo piensen dos veces antes de atacar a una flota de naves de salto o naves de descenso.

La pequeña masa relativa del reactor K-F compacto en relación con el total de la embarcación, proporciona grandes espacios para las naves de guerra, que pueden ser llenados con armas gigantescas que llegan a pesar miles de toneladas. Estas poderosas armas, de largo alcance y mortíferas, pueden causar inmensas cantidades de daño a una embarcación enemiga. Sin embargo, su enorme tamaño hace que sean difíciles de apuntar rápidamente y con precisión, por ello, las naves de guerra tienden a utilizar sus armas para disparar contra objetos de gran tamaño y de movimiento lento tales como las naves de descenso u otras naves de guerra. [Para más información sobre el armamento naval, ver **Armamento** pág. 26 de este mismo capítulo.]

La capacidad de aceleración de una nave de guerra la habilita para producir una gravedad artificial en toda la nave, eliminando la necesidad de una plataforma gravítica. Las distintas cubiertas de la nave de guerra están dispuestas de tal manera que el morro de la nave se encuentra situado arriba, y la sala de máquinas se encuentra abajo. Las naves de guerra más grandes continúan llevando dos o tres plataformas gravíticas para ser empleadas por la tripulación mientras se encuentra en órbita o a la espera en un punto de salto, es decir, cuando la embarcación no acelera y por lo tanto no dispone de gravedad.

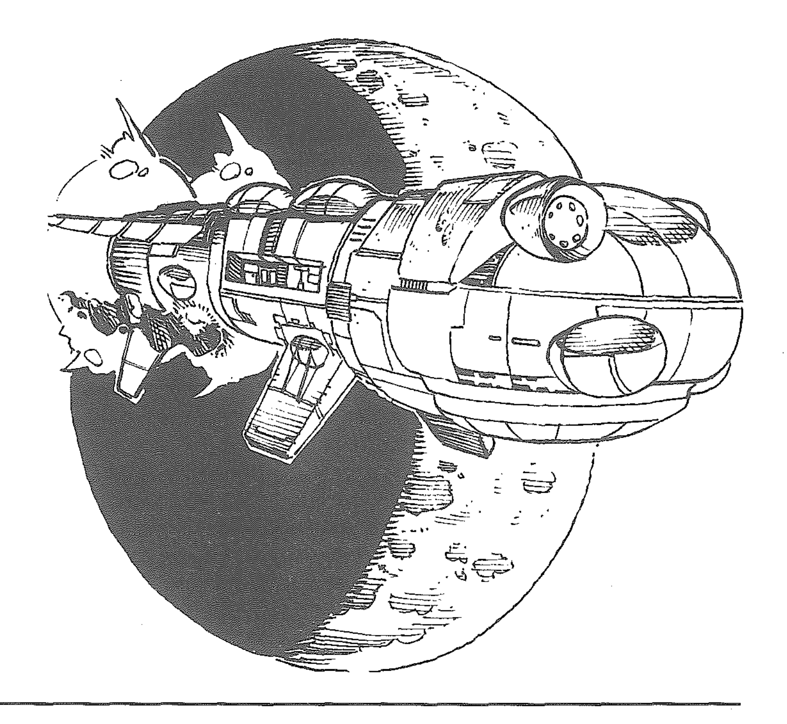
Como las naves de descenso, las naves de guerra quedan encasilladas en distintas categorías según el papel que desempeñen. Las clasificaciones de este informe se remontan a más de un millar de años, a los tiempos en que las armadas operaban en las aguas: los términos han sobrevivido y han sido modificados donde fue necesario para contemplar las realidades de la guerra espacial.

Las corbetas son las naves de guerra más pequeñas. Ligeramente blindadas y relativamente veloces, estas pequeñas naves normalmente tienen un desplazamiento inferior a medio millón de toneladas. Diseñada para operar durante largos períodos de tiempo, a la mayor parte de ellas se les confieren misiones de incursiones o escoltas de convoy.

La siguiente nave en tamaño se trata de los destructores, ocupan un nicho similar pero se encuentran mejor armados. Además de las tareas de incursión y escolta, los destructores también protegen instalaciones orbitales. La mayoría de los destructores desplazan entre 500.000 y 700.000 toneladas.

Las fragatas rara vez están por debajo de las 700.000 toneladas, y son utilizadas tanto para misiones de escolta como para piquetes de embarcaciones. Comúnmente equipadas con los mejores sensores, las fragatas frecuentemente permanecen en las cercanías de una flota para actuar como centinelas, además de proporcionar también defensa adicional en el núcleo de la flota. A diferencia de los buques de las clases de menor tamaño, las fragatas pueden operar como transportes, permitiendo el acoplamiento de naves de descenso en sus puntos de anclaje.

Los cruceros constituyen una diversa clase de buques, muchas armadas los subdividen en las siguientes categorías: cruceros ligeros, cruceros pesados y cruceros de combate. Los cruceros sirven como escoltas, incursores, o embarcaciones de formación, ofreciendo una velocidad comparable a una fragata o destructor, pero con superior potencia de fuego y blindaje. La mayoría de los cruceros pueden operar lejos de las instalaciones de suministro durante largos períodos de tiempo; esta característica hace de ellos una nave ideal para las incursiones. Los cruceros pesados llevan más armamento que los ligeros, frecuentemente a expensas de la velocidad. Los Clanes tienden a utilizar los cruceros pesados como buque insignia. Los cruceros de combate se encuentran erizados de armas y blindaje pesado, pero sus enormes motores proporcionan suficien-



te potencia para proporcionarle gran velocidad a pesar de su tamaño. Estas veloces bestias colosales, frecuentemente proporcionan el golpe de gracia a una flota. La mayoría de los cruceros desplazan entre 700.000 y 1,2 millones de toneladas, aunque los registros históricos indican que la Hegemonía Terrestre construyó embarcaciones de este tipo con un desplazamiento de 1,5 millones de toneladas.

Las naves de guerra más grandes son los acorazados, leviatanes de millones de toneladas, cuya potencia de fuego y abrumador blindaje han dado origen al misticismo que rodea a las naves de salto de combate. Una embarcación de esta clase normalmente sirve como buque insignia de una flota, conduciendo asaltos contra posiciones bien defendidas, causando brechas en las defensas del enemigo para que las naves menores puedan explotarlas. Contrario a lo que podría decirnos el sentido común, el tamaño de un acorazado no implica una carencia de velocidad. La mayoría pueden guardar la marcha junto con fragatas, y puede adelantar a los cruceros pesados. Los dos millones de toneladas de la nave de guerra clase *McKenna,* utilizada por las FALE en la era de la Liga Estelar, sigue siendo la mayor nave espacial jamás construida. Los observadores han visto pocos acorazados entre las flotas de los Clanes, pero afortunadamente, ninguno es equiparable a las embarcaciones de la clase *McKenna*.

CAZAS

Los cazas aeroespaciales constituyen el grueso de las flotas tanto de los Clanes como de la Esfera Interior. Con un desplazamiento inferior a cien toneladas, estas pequeñas naves de rápido movimiento operan con la misma facilidad en el espacio que en la atmósfera. Todos disponen de fuselaje aerodinámico y utilizan superficies de sustentación para operar en la atmósfera. A diferencia de los cazas estrictamente atmosféricos, estos vehículos de fusión utilizan un sistema de reactor parecido a los de las naves de descenso. Montones de pequeños impulsores químicos capacitan al caza para maniobrar en el vacío.

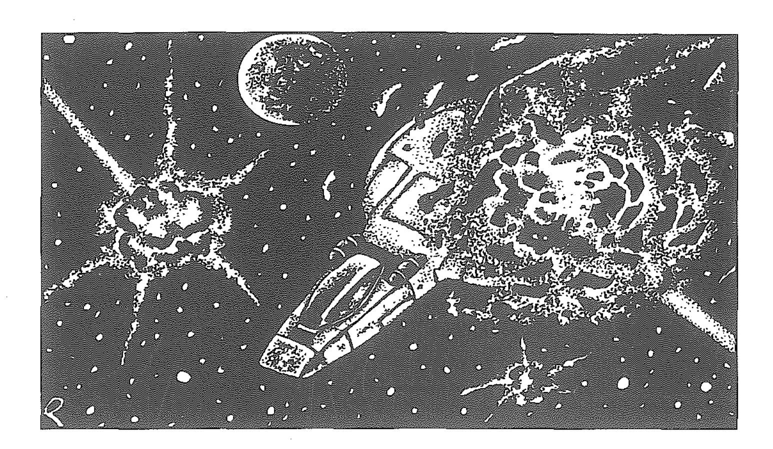
Los grandes motores de un caza en comparación al reducido tamaño de tales embarcaciones proporciona una considerable ventaja tanto en velocidad como en maniobrabilidad sobre las naves de descenso y las de salto; se mueven demasiado rápido para que la mayoría de los cañones de las naves puedan fijarse sobre ellos. La mayoría de los cazas pueden generar tres o cuatro Gs de impulsión, y algunos pueden producir hasta la aturdidora cantidad de once Gs. Sin embargo, el sistema de bombeo utilizado por la mayoría de los cazas para proporcionar combustible no les permite mantener una alta aceleración durante largos períodos de tiempo. El pequeño tamaño de los cazas aeroespaciales también restringe la cantidad de armas y blindaje que este puede llevar; todos los diseños aeroespaciales reflejan el necesario balance entre potencia de fuego, protección, y velocidad.

A pesar de sus muchas limitaciones, los cazas son relativamente baratos de construir y mantener. Cuando se utilizan en flotas masivas, suponen una amenaza devastadora para las más grandes y mejor protegidas embarcaciones espaciales.

ARMAMENTO

El armamento que se encuentra a bordo de todas las embarcaciones navales, desde los cazas a las naves de guerra, cae dentro de unas cuantas categorías establecidas.

Los párrafos siguientes proporcionan una breve guía de los distintos tipos y funciones del armamento de a bordo.



ARMAS BALÍSTICAS

Las armas balísticas dañan un blanco al golpearlo con un proyectil sólido. La velocidad y masa del proyectil causan la mayoría de los daños, además, algunos proyectiles también llevan carga explosiva. Como necesitan un suministro constante de munición cercano, las armas balísticas pesan más que las de energía de capacidad de daño similar, pero es menos probable que estallen o se quemen debido al recalentamiento. Las armas balísticas incluyen misiles, cañones automáticos y armas Gauss. Todas ellas se encuentran disponibles en versiones normales y navales.

Misiles

En la contienda naval se utilizan tres clases de misiles: corto alcance, largo alcance y misiles de naves de guerra. Los misiles de corto alcance (MCA) sólo pesan unos kilogramos, pero se encuentran equipados con poderosas cabezas de combate. En el combate terrestre, su pequeña unidad motora limita su alcance a menos de 300 metros, pero en el espacio pueden alcanzar blancos situados a 100 kilómetros de distancia. Algunas embarcaciones navales transportan una modificación de los MCA conocida como MCA Focales, los cuales utilizan un sistema de fijación láser para guiar los misiles hacia su objetivo. Si el sistema focal no puede mantener un contacto sólido sobre el blanco, no disparará sus misiles.

Los misiles de largo alcance, o MLA, disponen de una sección propulsora mayor que los MCA, lo que les permite hacer pequeños ajustes a su vuelo y alcanzar blancos a distancias de hasta 220 kilómetros. Sin embargo, el MLA dispone de una carga explosiva menor a cambio de su incrementado alcance. El sistema de control de tiro Artemis puede complementar el control de tiro de los afustes existentes de MLA y MCA, permitiendo que los misiles realicen correcciones durante la trayectoria, aumentando el número de misiles que impactarán en el blanco. Los sistemas focales son más eficientes que el sistema de control de tiro Artemis, además, este último no es compatible con el sistema focal de MCA. Ese hecho, a pesar del coste adicional y peso del sistema focal, ha impedido durante largo tiempo que las fuerzas navales de la Esfera Interior lo abracen con tesón.

Las naves de guerra llevan enormes misiles capaces de causar una destrucción masiva. Estos, a menudo, utilizan unas sofisticadas computadoras para el control de tiro mucho más sofisticadas del que poseen muchos de los vehículos teledirigidos, esas 30 tonelada de los misiles más grandes pueden orientarse a sí mismas hacia un blanco designado hasta a 450 kilómetros de distancia. Sin embargo, el gran peso del misil limita su capacidad de combustible; los misiles de las naves de guerra llevan combustible suficiente para propulsarse sólo durante 45 segundos, utilizando casi todo ese combustible en maniobras evasivas y correcciones

de trayectoria. Una vez agotado el combustible, el proyectil marcha por inercia hacia su blanco.

Cañones automáticos

Los cañones automáticos, descendientes directos de las primeras armas de pólvora utilizadas en la remota historia de la Tierra, utilizan una carga química para propulsar una cabeza explosiva, proyectil no guiado hacia el blanco. Hay cuatro tipos de cañones automáticos, tres de los cuales son armas normalmente utilizadas en todas las máquinas de guerra desde cazas a BattleMechs. El cuarto es un arma naval.

El cañón automático típico se trata de un arma de tiro rápido, con recarga automática y un calibre que va desde los 30 a los 200 milímetros. En la actualidad, los militares expertos catalogan estas armas no por su calibre, sino por su daño potencial. Por ejemplo, el daño potencial de un arma de disparo rápido, con un cañón de 50 mm puede situarse en una categoría de daño superior, mientras que un cañón de 200 mm con una cadencia de disparo baja, podría clasificarse como un arma de daño medio.

El también llamado grupo de cañones automáticos «ultra» disparan a una cadencia superior a la normal, aumentando así su potencialidad de daño. Sin embargo, este cadencia de tiro extremadamente rápida hace que la alimentación de la munición pueda interrumpirse con más facilidad además de reducir la precisión. El modo de tiro ultrarrápido, hace que muchas de las veces, menos de la mitad de los proyectiles impacten al objetivo. Para compensar este problema, la mayoría de los cañones ultras se diseñaron para poder disparar también a la cadencia normal, permitiendo que el operador pueda cambiar al modo ultra cuando se presenten blancos más fáciles.

Las series de cañones automáticos LB-X son similares a los cañones normales, pero además pueden disparar proyectiles «escopeta». Este proyectil más ligero aumenta la probabilidad de impactar al objetivo, pero hace menos daño que un proyectil normal más pesado.

La cuarta clase de cañón automático, se encuentra únicamente en las naves de guerra y las estaciones espaciales, pesa entre dos y cinco mil toneladas. Aunque los propulsores químicos que utilizan limita su alcance al de los cañones automáticos convencionales, el cañón automático naval (CAN) puede causar enormes daños en virtud de su tamaño colosal. Con sólo uno o dos proyectiles puede destruir una nave de descenso. Sin embargo, como ocurre con la mayoría de las armas navales, su tamaño también impide que pueda seguir a blancos pequeños y veloces.

Armas Gauss

Similar en apariencia al cañón automático, las armas Gauss intentan superar las deficiencias de los propelentes químicos. El cañón de las armas Gauss es un acelerador lineal que propulsa un proyectil ferroniquelo-so a gran velocidad, dañando al objetivo mediante la transferencia de su energía cinética. Estas armas pesan más que los cañones automáticos, pero son más frías y tienen un alcance mayor. Tanto la versión normal como la naval existe en diversos calibres.

ARMAS DE ENERGÍA

Más ligeras que las armas balísticas, las armas de energía tienen pocas partes móviles. Las armas de energía convierten la energía eléctrica en luz o partículas cargadas, produciendo una gran cantidad de calor residual. Aunque de menor peso que las armas balísticas, la necesidad de radiadores adicionales para poder mantenerlas refrigeradas bajo un fuego nutrido incrementa su volumen hasta un punto en que niega la ventaja de su inferior masa.

Láseres

El láser –siglas de Light Amplification through Stimulated Emmission of Radiation (amplificación de la luz mediante emisión estimulada de radiación)– es un arma que concentra un haz de luz amplificado sobre el blanco. El haz causa una súbita elevación de la temperatura, derritiendo el blindaje y/o los componentes. Los láseres también vaporizan determinados materiales, causando pequeñas bolsas de gas que terminan estallando. Como ocurre con los misiles, los cañones automáticos y las armas Gauss, las armas láser se dan en dos variaciones distintas, la normal y la naval.

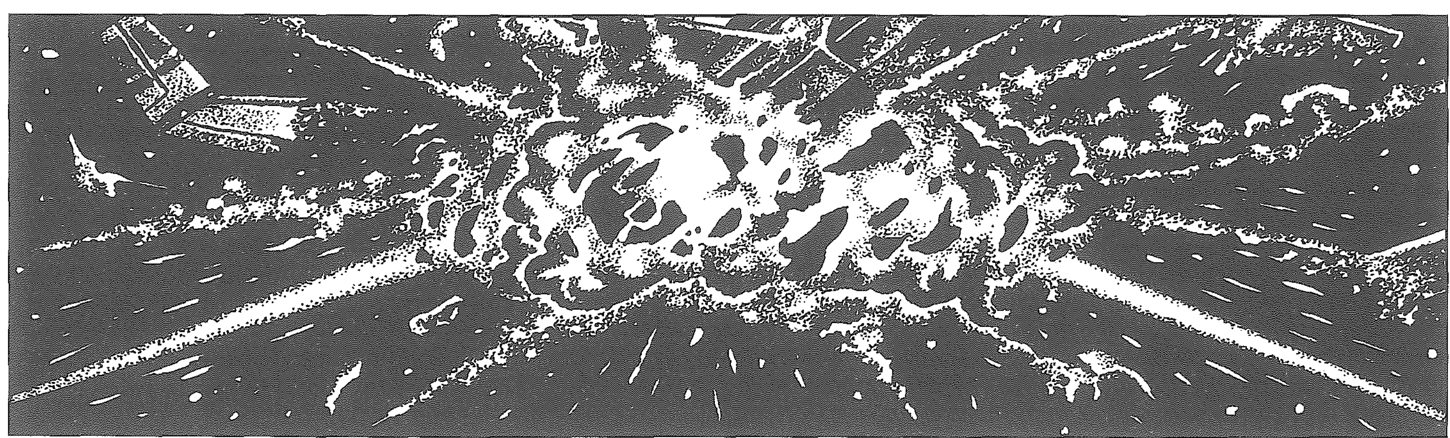
Los láseres normales operan exactamente como se ha descrito anteriormente, aunque algunos utilizan cargas de alta energía para incrementar su alcance efectivo. En las versiones de alta energía, los sistemas de conversión de energía pobremente diseñados generan mucho más calor, incrementando el riesgo de incendio o explosión.

Los láseres de impulso tienen un ciclo muy rápido, disparando pequeños pulsos de energía contra el blanco. En vez de confiar en un simple rayo, estos láseres saturan un área del blanco de una forma parecida a como lo haría una ametralladora, aumentando las oportunidades de impactar en el blanco. Sin embargo, la recarga rápida del arma y los requisitos del ciclo de tiro reducen la potencia del láser. Como resultado, los láseres de impulsos hacen menos daño que sus contrapartidas.

Los colosales láseres navales utilizan una tecnología parecida al láser normal, pero tiene una relación muy baja respecto a daño-calor.

Cañones proyectores de partícula

Estas armas utilizan un acelerador magnético para disparar protones e iones de alta energía contra su blanco. Las mencionadas partículas forman un plasma que se parece a un relámpago, causando daños por impacto y calor. A pesar de su proceso de conversión energética totalmente ineficiente y su exagerada tendencia al sobrecalentamiento, la



cantidad de daño producido por un solo impacto ha hecho que el CPP sea considerado el arma más efectiva disponible según los expertos militares. Existen versiones normales y navales del cañón de partículas, incluyendo versiones que incrementan el alcance a expensas de aumentar los ya altos niveles de calor del arma.

CONSTRUCCIÓN DE EMBARCACIONES

Aunque menos numeroso que en la gloriosa era de la Liga Estelar, los astilleros navales existen en toda la Esfera Interior. Los cazas y muchas de las naves de descenso puede ser armadas sobre la superficie de un planeta, pero algunas naves de descenso y todas las naves de salto deben ser ensambladas en órbita.

La siguiente información complementa a la que se puede encontrar en **Objetivos para incursiones** y **Manual de referencia técnica: 3055.**

CAZAS

La producción de cazas en la Esfera Interior no ha cambiado mucho desde el 3054, se han producido muy pocos nuevos diseños. Sin embargo, los diseños en producción se han beneficiado de adelantos en tecnología y la mayoría de las armas que se utilizan son comparable a las usadas en la era de la Liga Estelar.

NAVES DE DESCENSO

Siguiendo el ejemplo establecido por la nuevamente restaurada Dynamico Ltd., todos los fabricantes de naves de descenso de la Esfera Interior han hecho práctica común del hecho de equipar con tecnología de la Liga Estelar las naves de descenso siempre que sea posible, especialmente con el armamento. Varios astilleros han empezado a producir nuevas naves de descenso, principalmente naves de combate (tal como el *Claymore* producido por Shipil Company en el planeta Skye en la Mancomunidad Federada, o el *Kuan-ti* producido conjuntamente por Earthwerks y Kallon Industries, en el mundo Capelense de Ares y en el planeta Loyalty de la Liga de los Mundos Libres), o portacazas (tales como el *Okinawa,* producido por BBP Industries en Luthien, mundo del Condominio).

NAVES DE SALTO Y DE GUERRA

La producción de las normales naves de salto de transporte permanece prácticamente sin cambios desde el 3054, pero en los últimos dos años varios astilleros han empezado a reestructurarse para producir naves de guerra. La mayoría de los astilleros de naves de salto son lo suficientemente grandes como para construir estos monstruos de combate; sin embargo, determinados componentes claves de las naves de guerra son muy escasos.

Pocas fábricas pueden producir los núcleos compactos necesarios para el funcionamiento de una nave de guerra. Sólo la Ioto Galactic Enterprises (Alarion, Mancomunidad Federada), la recientemente reequipada New Earth Trading Company (Nueva Tierra, Mancomunidad Federada) y la Stellar Trek (Chatham, Condominio Draconis) actualmente tiene la capacidad de producir núcleos compactos del reactor Kearny-Fuchida. Los astilleros de Technicron Manufacturing (Tamarind, Liga de los Mundos Libres) y Universal Air (Delavan, Mancomunidad Federada) se encuentran en proceso de modernización, y sus nuevas instalaciones de producción fabricarán tanto el núcleo del reactor Kearny-Fuchida normal como el compacto.

El reactor interplanetario que permite maniobrar a las naves de guerra es el segundo problema de fabricación. Los reactores actualmente utilizados por naves de salto y de descenso carecen de la potencia necesaria para proporcionar una aceleración apreciable para incluso las más pequeñas de las naves de guerra. En la actualidad, sólo la Rolls-Royce Corporation, situada en las Islas Británicas del planeta Tierra, puede producir reactores de la potencia necesaria. Sin embargo, Rolls-Royce ha caído bajo la jurisdicción de ComStar, y el Primer Circuito hasta ahora sólo ha autorizado unas ventas muy limitadas y tras un cuidadoso examen.

Muy dañadas durante el golpe de Amaris hace algunos siglos atrás, los astilleros terrestres fueron durante un tiempo los más sofisticados de la Liga Estelar. ComStar restauró algunos de estos astilleros, permitiendo a la orden producir y mantener tanto naves de salto como de descenso durante los destructivos años de las Guerras de Sucesión. ComStar ha producido un número limitado de ambos tipos de naves y el personal de los Guardias de Com ha iniciado recientemente investigaciones para incrementar la producción y fabricar nuevos diseños a un ritmo mayor. En la actualidad, ninguna de nuestras instalaciones terrestres puede fabricar naves de guerra.

Los astilleros orbitales James McKenna en el planeta Kathil de la Mancomunidad Federada ha reanudado, tras veinte años de inactividad, la producción. Esta famosa instalación, utilizada recientemente durante la Cuarta Guerra de Sucesión, sufrió un fallo masivo de los sistemas en el 3032, lo cual hizo que el astillero fuese relegado al mantenimiento. Durante las dos últimas décadas ha tenido lugar la reconstrucción; aunque, actualmente, no tan eficiente como durante su apogeo, los astilleros de Kathil produjeron una nueva nave de salto en noviembre del 3054. A partir de este año, el astillero espera producir por lo menos dos naves de salto de la clase *Merchant* e *Invader* por año.

Además de los astilleros Terrestres y de Kathil, tres nuevos astilleros han empezado recientemente o comenzarán pronto a fabricar embarcaciones espaciales, incluyendo naves de guerra. Delante de todos en la competición de producción de naves de guerra se encuentra la Federated Boeing Interstellar (FBI), en los astilleros orbitales de la Mancomunidad Federada en el mundo de Galax. Los astilleros de Galax se tratan de la última instalación superviviente de la Liga Estelar perteneciente a esta gran corporación, cuyos diseñadores produjeron la famosa nave de guerra *Lola III* para la armada de la Liga Estelar. Los astilleros originales del Megaplex Galax sólo podía producir naves de descenso, pero en el 3037 FBI compró los abandonados astilleros Challenge Systems en el mundo de Panpour, que fueron destruidos en una incursión Kuritense en el 2796. Despojado de sus valiosos equipamientos, que fueron trasladados a los astilleros de Universal Air en Delavan, para la reparación de estos, algunos años atrás, los astilleros Challenge quedaron reducidos a poco más que un esqueleto orbital. Durante casi veinte años, la Federated Boeing empleó el grueso de sus beneficios en restaurar los astilleros de Challenge y como recompensa la compañía ahora se vanagloría de tener uno de los astilleros más modernos de la Esfera Interior. Los informes indican que FBI trabaja conjuntamente con el Instituto de Ciencias de Nueva Avalon y el gobierno de la Mancomunidad Federada; el prototipo de corbeta clase *Fox* actualmente está siendo armado en la fabrica de Challenge Systems.

El Condominio Draconis perdió sus astilleros Dharma Hyperspace situados en el mundo de Schuyler en la invasión del Clan Jaguar de Humo, y los vitales astilleros de Chatham se encuentran en constante riesgo de captura a causa de su proximidad al frente de los Clanes. Temiendo la pérdida total de su capacidad de construcción de embarcaciones, el gobierno del Condominio se ha embarcado en un programa de choque para construir unos astilleros orbitales cerca del mundo de Dieron. La primera fase, construcción de una instalación para el ensamblaje de naves, se completó en diciembre del 3055. Nuestras fuentes indican que la construcción de una fábrica para producir reactores compactos Kearny-Fuchida comenzará en septiembre de este año, se prevé la terminación en el

3061. Entre tanto, los astilleros de Dieron armarán naves de salto utilizando partes producidas o compradas en astilleros de todas partes de la Esfera Interior. Las instalaciones de Dieron pronto serán el hogar del prototipo de fragata *Kyushu*, la cual tiene programadas sus pruebas hacia mediados del 3057. Si las pruebas tienen éxito, la SRCD espera utilizar el astillero para producir naves de guerra a gran escala.

El capitán general Thomas Marik, de la Liga de los Mundos Libres, y su presunto yerno, el canciller Sun-Tzu Liao, de la Confederación de Capela, han acordado mejorar las instalaciones de Rashpur-Owens (formalmente, naves de guerra Delhi) en el planeta Capela. La Liga de los Mundos Libres ha acordado proporcionar asesores técnicos para supervisar la construcción, mientras que la Confederación de Capela suministrará la mayoría de los obreros. El proyecto conjunto comenzará hacia principios del 3057, está prevista la producción de la primera nave hacia el año 3062. Hasta ahora, ComStar ha fracasado en conocer la información de los diseños de construcción propuestos, pero como la Liga de los Mundos Libres progresó a grandes pasos en el diseño y fabricación de diversas armas desde su posición como traficante de armas en la Esfera Interior durante la guerra de los Clanes, esperamos que la fábrica capelense produzca naves de guerra iguales a cualquiera de la Esfera Interior, suponiendo que la construcción vaya como se ha planeado.

ESTACIONES ESPACIALES

Las estaciones espaciales se dividen en los cinco grupos siguientes, aunque ninguna estación encaja exactamente en una de estas categorías. Muchas estaciones cumplen varios papeles, actuando simultáneamente como estaciones de salto, terminales de carga/pasajeros e instalaciones de reparación. El tipo más común de estación espacial es la terminal de carga/pasajero, normalmente situada en la órbita planetaria o en el punto de salto cenit o nadir del mundo respectivo. Estas estaciones comprenden varios módulos diseñados para el tránsito de pasajeros y de carga entre las naves y la superficie, pero incorporan pocas armas. La estación de salto, llamada así a causa de sus velas colectoras de energía y sus bancos de almacenaje, proporciona recargas para naves de salto. Estas estaciones sólo se encuentran situadas en puntos de salto cenit o nadir, la mayoría de la estación consiste en módulos de energía, con espacio limitado para tripulación y pasajeros. La estación espacial clase *Olympus*, las estaciones más grandes en funcionamiento de la Esfera Interior, sirven tanto como estaciones de salto como astilleros para reparación. Las factorías orbitales normales o astilleros de embarcaciones se encuentran en órbita alrededor de un planeta y consisten principalmente en grandes módulos industriales para la fabricación, construcción y mantenimiento de naves de descenso y de salto.

Los dos tipos finales de estaciones espaciales son las estaciones de combate y los hábitats espaciales. Estas raras estaciones espaciales sólo existen en los sistemas estelares más seguros. La más grande de las dos es la estación de combate, diseñada principalmente para defender un planeta. Una estación de combate despliega un conjunto impresionante de armas pesadas, además de bodegas de lanzamiento/recuperación e instalaciones de reparación para cazas y naves pequeñas. Las Guerras de Sucesión destruyeron la mayoría de las estaciones de combate que protegían los mundos de la Esfera Interior; las pocas que aún quedan permanecen en puntos de salto o en órbita planetaria. Los hábitats espaciales se construyeron durante la expansión colonial inicial de la humanidad desde el planeta Tierra durante los siglos XXII y XXIII, y la mayoría han servido como «base inicial» para la exploración de planetas de características similares a la Tierra descubiertos. La población de estos hábitats menguó en los siglos intermedios; muchas fueron abandonadas, sus componentes valiosos se salvaron para ser utilizados a bordo de naves espaciales. Los pocos hábitats que aún permanecen están situados en órbitas planetarias cercanas o en puntos La Grange en un sistema planetario (estas posiciones de estabilidad gravitatoria se encuentran diseminados por todo el sistema, y cada planeta normalmente tiene varios puntos La Grange asociados con él). De acuerdo con varios informes de ROM, los Clanes utilizan hábitats orbitales como sibkos para líneas sanguíneas aeroespaciales y navales.

A diferencia de otras naves orbitales, el tamaño y la carencia de movimiento de una estación espacial requiere que esta sea construida en la misma localización en que va a ser ubicada. Unos módulos fácilmente transportables se fabrican en factorías o astilleros orbitales formando el núcleo de cada estación. Una vez los módulos estén completos, son transportados por naves de salto hasta los puntos de ensamblaje, donde los remolcadores los manipulan hasta situarlos en su posición. Una cápsula protectora encierra los módulos a armar, proporcionando protección blindada contra meteoritos descarriados o el disparo de armas hostiles.

La mayoría de las estaciones llevan armas normales tanto balísticas como de energía, pero la carencia de impulsión de la estación limita la capacidad de estas a la defensa. Alguna de las pocas estaciones espaciales de combate restantes de la Esfera Interior han comenzado a servir como plataformas de pruebas para el armamento naval, el cual proporciona un poder de destrucción infinitamente mayor.

LAS ARMADAS DE LOS CLANES

Hasta ahora, ComStar no dispone de ningún informe creíble sobre las instalaciones de construcción naval de los Clanes. Sabemos que ellos fabrican nuevos cazas y naves de descenso, pero se han encontrado escasas evidencias sobre instalaciones de naves de guerra o de salto. Todas los naves de guerra y de salto de los Clanes vistas hasta la fecha, se remontan a la era de la Liga Estelar, y de hecho pueden ser restos de la flota del Éxodo de Kerensky. El hecho de que muchas naves de los Clanes muestren modificaciones sugiere que los Clanes mantienen algunos astilleros de reparación, pero varios estrategas militares han sugerido que el escaso uso que realizan los Clanes de estos buques capitales ha hecho innecesaria la construcción de nuevas embarcaciones, implicando, por supuesto, que los Clanes continúan utilizando los únicos buques que Kerensky se llevó en su Éxodo. Otros han sugerido que la Esfera Interior simplemente no ha visto las modernas naves de guerra de los Clanes, las cuales, junto con la mayoría de la flota de los Clanes, permanece para proteger los mundos de los Clanes contra un contraataque de la Esfera Interior.

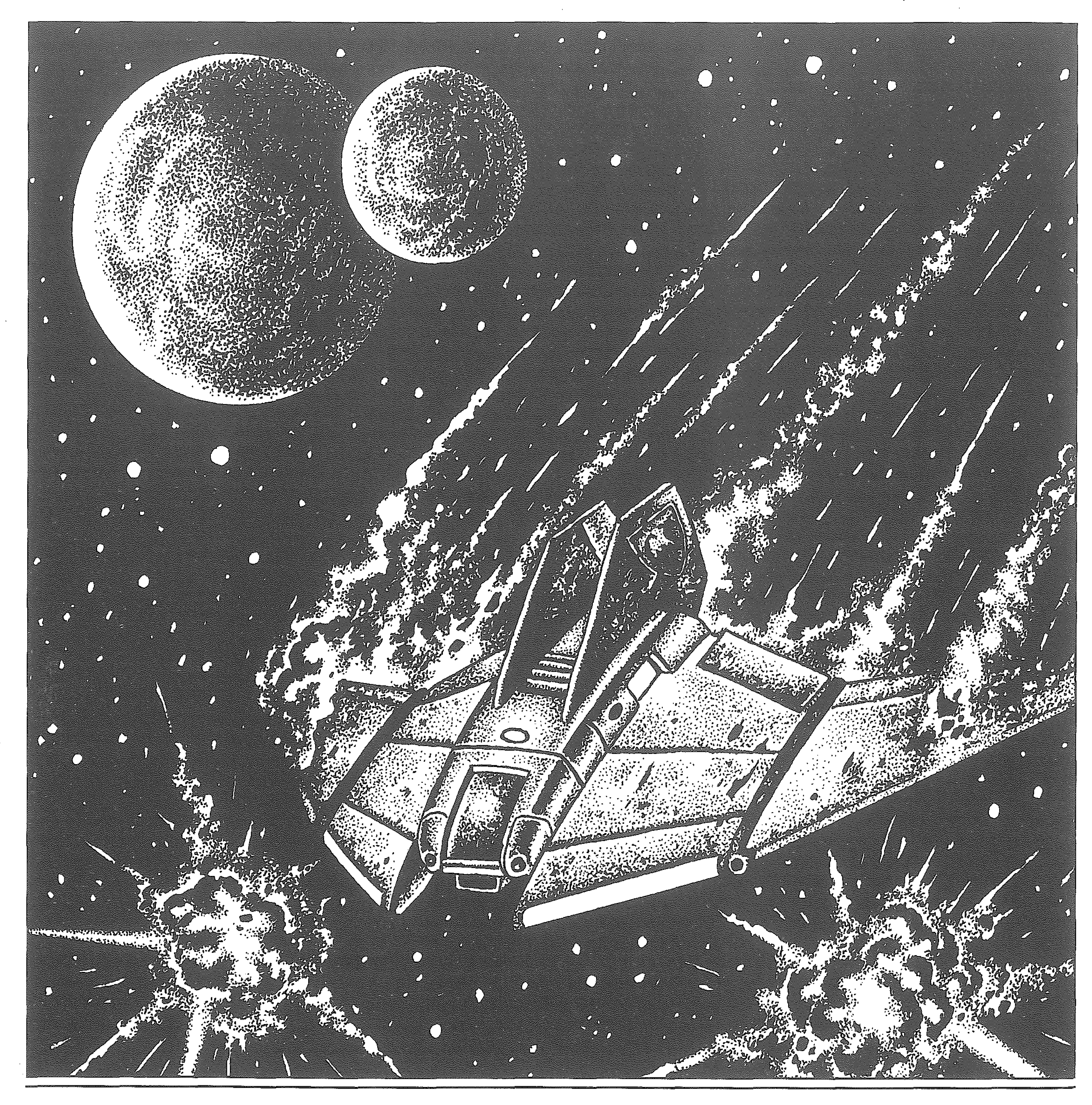
El Recuerdo, poema épico de los Clanes en el que graban su historia, describe la destrucción de aproximadamente cien naves de guerra en las Guerras Civiles del Éxodo. Basándonos en lo que nuestros propios registros históricos nos cuentan sobre el tamaño de la flota del Éxodo, los Clanes deberían poseer sólo 300 naves de guerra, si ellos no disponen de instalaciones de construcción. Entre los siete Clanes presentes en la Esfera Interior disponen de casi 120 naves de guerra; si el resto de los Clanes posee un número similar, esto sugiere un tamaño de la flota de unas 300 embarcaciones. La actual carencia de datos impide que ComStar pueda sacar conclusiones certeras sobre el tamaño de la amenaza de naves de guerra de los Clanes, pero esperamos remediar esta situación en un futuro próximo.

TECNOLOGÍA NAVAL



ESCENARIOS DE BATTLESPACE

Los escenarios que se proporcionan a continuación nos muestran las tropas históricas involucradas en tres conflictos navales, así como sus resultados. Dos forman parte de la historia de la Esfera Interior, uno tuvo lugar durante la Cuarta Guerra de Sucesión y el otro es parte de la lucha reciente contra la invasión de los Clanes. El tercero es una batalla reconstruida partiendo de *El Recuerdo,* la narración de la historia de los Clanes. Recrear estas batallas proporcionará a los cadetes una oportunidad para simular las condiciones de un conflicto naval, aplicando diversas estrategias a una situación y configuración de tropas específicas para descubrir la forma más efectiva de utilizar los recursos disponibles.



JUGANDO AL ESCONDITE

SITUACIÓN: ARCADIA, CÚMULO DEL PENTÁGONO, 8 DE OCTUBRE DEL AÑO 2802

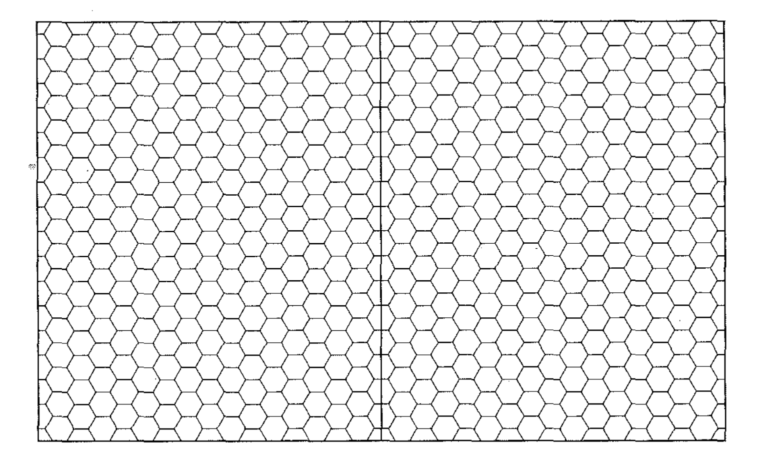
MI REINO POR UNA NAVE DE GUERRA

—Reconstrucción extraída de *El Recuerdo,* relato de los Clanes de su propia historia.

Cuando los nuevos Clanes creados por Nicholas Kerensky sometieron a sus hermanos combatientes de los mundos del Pentágono, descubrieron registros de una batalla espacial de grandes dimensiones librada en el cinturón de asteroides del sistema Arcadia. El cinturón de asteroides escondía numerosos buques en reserva de la flota del Éxodo, y los buques llegaron a ser un recurso fuertemente disputado durante la Guerra Civil del Éxodo. La mayoría de la marina activa siguió a Nicholas Kerensky, para formar los Clanes, rechazando una guerra que prometía devastar la flota del Éxodo con tanta seguridad como las guerras de Sucesión devastaron la Esfera Interior. Este segundo Éxodo intensificó la presión en cada facción combatiente del Pentágono para capturar las embarcaciones conservadas en reserva. Dos fragatas pertenecientes a la facción liaoista de las FALE, bajo el mando del comodoro Amanda Noskeau, intentó asegurarse el empleo de estos buques pero se vieron enfrentados a un crucero mandado por el fiel davionista almirante William Hopcroft. Como ninguno de los dos bandos disponía de cazas ni naves de descenso, la batalla resultante llegó a ser un juego del gato y el ratón entre naves de guerra.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Deben juntarse los dos mapas de **BattleSpace** por los bordes más largos, como se muestra a continuación. Cada bando puede colocar 10 marcadores de asteroides sobre el mapa. Ver **Asteroides,** página 35 del capítulo **Reglas opcionales** del **BattleSpace reglamento.**



ATACANTE

El Atacante es el *Michael Norman,* un crucero de combate de la clase *Black Lion* con una tripulación regular. Ver la sección de **Tripulación,** página 62 del capítulo **Operaciones en campaña** en el **BattleSpace reglamento.**

Despliegue

El atacante coloca su nave en cualquier hexágono sobre el lado izquierdo del tablero.

DEFENSOR

El defensor dispone de dos fragatas de la clase *Congress*, la *Long March* y la *Noble House.* Las dos con tripulación de calidad regular.

Despliegue

Las naves del defensor deben colocarse en dos hexágonos cualesquiera diferentes en el lado derecho del tablero.

CONDICIONES DE VICTORIA

El último bando con una nave funcional gana el escenario.

RESULTADO HISTÓRICO

Las fuerzas liaoistas intentaron flanquear al *Norman,* y la fragata *Noble House* inicialmente consiguió varios impactos importantes mientras que tan sólo sufrió pocos daños. Sin embargo, el veloz crucero de combate *Norman* se las apañó momentáneamente para barrer con fuego de artillería la popa del *Noble House*, dañando el reactor de maniobra de la fragata. Incapaz de maniobrar, el *Noble House* embistió a un enorme asteroide y estalló. A la otra fragata le fue mejor, destruyendo casi todo el lado de babor del *Norman.* Intentando aprovecharse de su ventaja, el comodoro Noskeau maniobró hacia el lado ciego de babor del crucero de combate para asestar el golpe de gracia. Pero cuál fue su sorpresa y consternación, cuando el mortalmente herido *Norman* utilizó sus últimas energías para girar sobre sí mismo y disparar sobre su fragata; sus poderosos cañones barrieron al *Long March.* Incapaces de funcionar, ambas naves de guerra agonizantes se estrellaron contra los asteroides y estallaron el uno lejos del otro. En los minutos previos a las fatales colisiones, unos miembros de la tripulación escaparon y vivieron para contar la historia. El resto de la flota del Éxodo permaneció inalterada hasta que los Clanes retomaron el Cúmulo de Pentágono casi veinte años después. Los rumores dicen que el buque insignia del Clan Lobo *el Dire Wolf* es una de las embarcaciones del Éxodo recobrada y reequipada.

EL RUGIDO DEL DRAGÓN

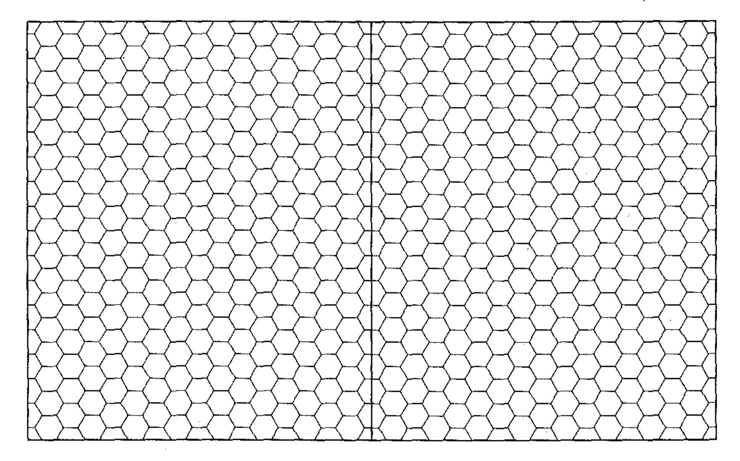
SITUACIÓN: NILES, FEDERACIÓN DE SOLES, 24 DE MAYO DEL AÑO 3029

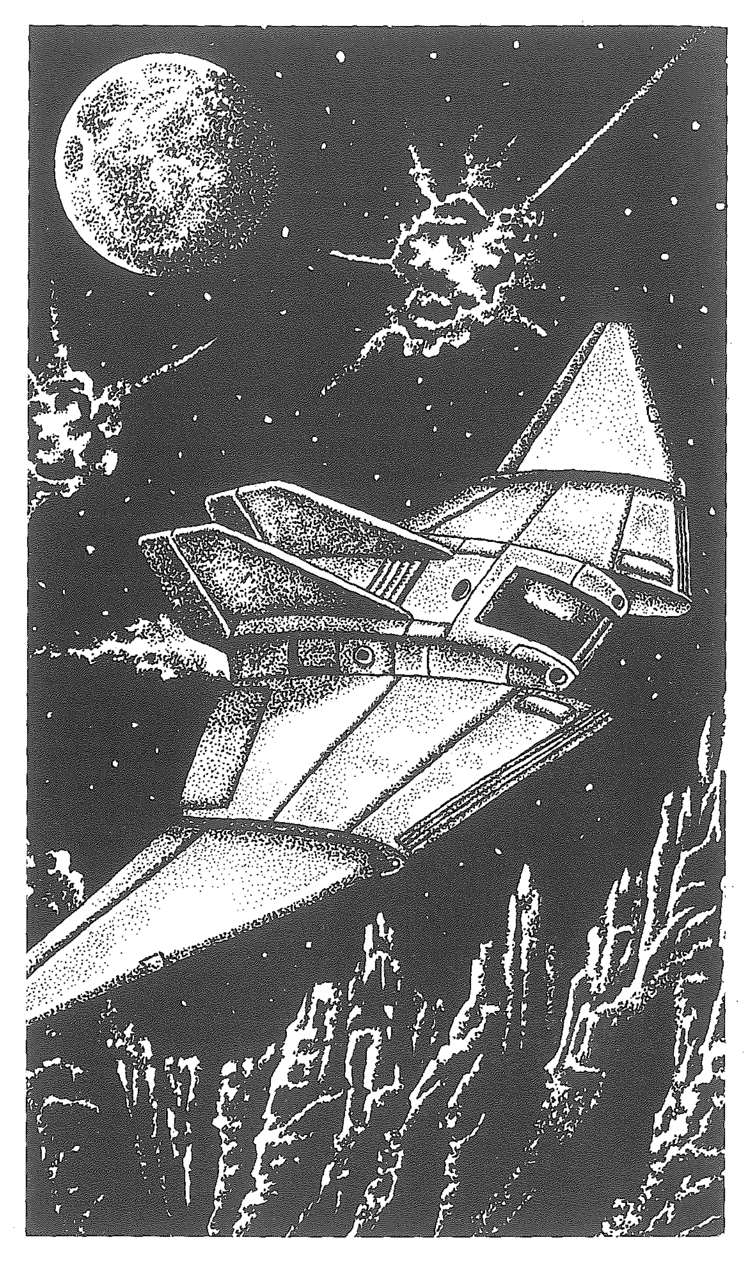
EL ATAQUE DE LOS DRACONENSES

Hanse Davion eligió la ocasión de su boda con Melissa Steiner en el 3028 para iniciar una guerra a lo largo de toda la Esfera Interior. Irritado debido al asalto con éxito, aunque limitado, llevado a cabo por la Mancomunidad de Lira, el Condominio Draconis aprovechó el movimiento de las tropas de la Federación de Soles hacia la frontera Capelense, ocupando varios mundos de la Federación de Soles. Uno de tales objetivos fue Niles, en el borde de la Marca Draconis cercano a la Periferia. Los invasores encontraron una ligera oposición, hasta que la milicia planetaria envió cuatro escuadrillas de cazas a enfrentarse con los atacantes kuritenses.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Despliega ambos mapas de **BattleSpace**, colocando juntos los dos lados más largos, tal como se muestra abajo.





ATACANTE

El atacante se encuentra compuesto por cuatro escuadrillas aeroespaciales de la Cuarta Legión An Ting.

Escuadrilla Katana
- 2 *Slayers*
- 2 *Samurai*
- 2 *Shilones*

Escuadrilla Daikyu
- 2 *Lightnings*
- 2 *Corsairs*
- 2 *Slayers*

Escuadrilla Wakazashi
- 2 *Shilones*
- 2 *Sabres*
- 2 *Sholagars*

Escuadrilla Sai
- 4 *Shilones*
- 2 *Samurai*

Despliegue

El atacante despliega una vez el defensor haya desplegado su última unidad, colocando sus escuadrillas en cualquier hexágono completo a lo largo del lado derecho del mapa. Las fuerzas atacantes pueden escoger cualquier orientación y velocidad inicial.

REGLAS OPCIONALES

DEFENSOR

El defensor está compuesto de cuatro escuadrillas aeroespaciales de la milicia planetaria de Niles.

Escuadrilla Azul
2 *Corsarios*
4 *Sparrowhawks*

Escuadrilla Rojo
2 *Seydlitz*
2 *Sparrowhawks*
2 *Corsairs*

Escuadrilla Verde
2 *Sparrowhawks*
2 *Sholagars*
2 *Corsairs*

Escuadrilla Blanco
4 *Corsairs*
2 *Lucifers*

Despliegue

El defensor despliega primero, pudiendo ubicar a sus escuadrillas en cualquier hexágono completo a lo largo del lado izquierdo del mapa. Las fuerzas defensoras pueden escoger cualquier orientación y velocidad inicial.

CONDICIONES DE VICTORIA

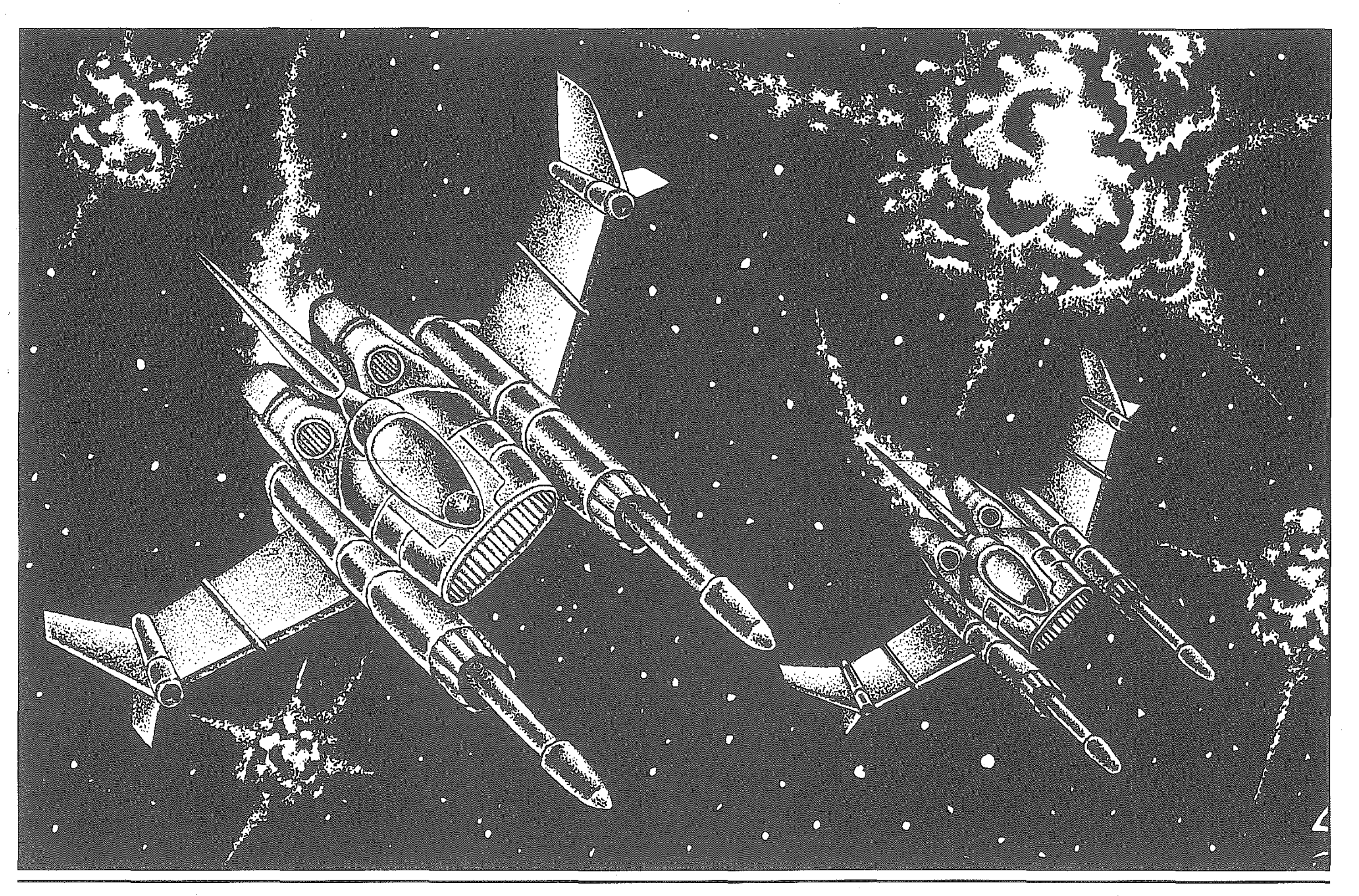
Cada bando recibirá un punto por cada caza enemigo abatido (una línea de blindaje debe estar completamente tachada en la hoja de control de la unidad). El bando que tenga más puntos, tras transcurrir 15 turnos, gana el combate.

REGLAS ESPECIALES

Cualquier escuadrilla que abandone el mapa no puede entrar de nuevo y deja de estar disponible para el jugador.

RESULTADO HISTÓRICO

La batalla inicialmente transcurrió a favor de los defensores davionenses, pero a medida que se iban acercando al planeta, las pérdidas se cebaron en ambos bandos. Atravesando las escuadrillas defensoras, las naves de descenso kuritenses aterrizaron sobre Niles y desplegaron con éxito sus fuerzas terrestres. Aunque contuvieron a un batallón de la Cuarta Legión An Ting durante una semana, las últimas FAFS se rindieron el 3 de junio del 3029.



RADSTADT

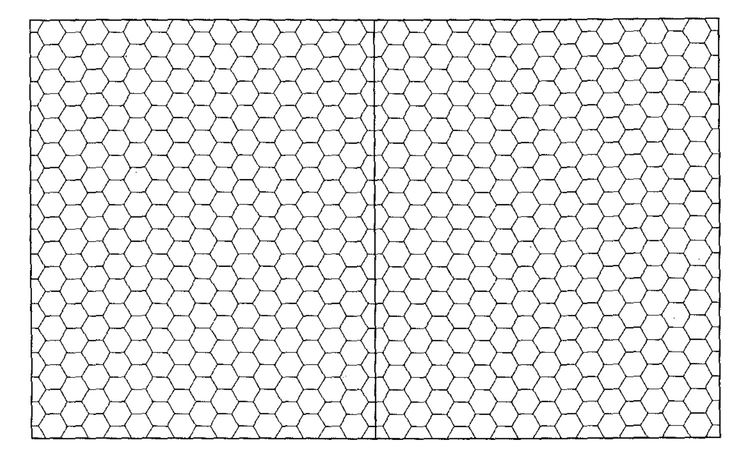
SITUACIÓN: RADSTADT, REPÚBLICA LIBRE DE RASALHAGUE (ZONA OCUPACIÓN CLAN LOBO), 31 DE OCTUBRE DEL AÑO 3050

HUIDA SUICIDA

El 31 de octubre del 3050, los líderes de los Clanes se reunieron en una órbita alrededor del mundo de Radstadt en la República Libre de Rasalhague para mantener un Gran Kurultai. Este gran consejo intentaba decidir las directrices de la siguiente fase de la invasión de los Clanes en la Esfera Interior; de hecho, se alteraría la ofensiva de los Clanes de una forma en que ninguno de ellos podría haber imaginado. Horas antes de la reunión, un grupo de naves de salto de la República Libre de Rasalhague que huían del combate librado en el mundo capital de Rasalhague llegaron al sistema Radstadt. Aunque se conmovieron al ver embarcaciones de los Clanes en un territorio que creían seguro, los cazas y naves de descenso rasalhaguianos se lanzaron inmediatamente al ataque. Su furioso e inesperado asalto demoró la respuesta de los Clanes el tiempo suficiente para que las naves de salto de Rasalhague pudiesen escapar, llevándose a Haakon Magnusson, príncipe electo de la República. Los cazas aeroespaciales pagaron la escapada de su príncipe con sus vidas.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Sitúa los dos mapas de **BattleSpace** con los dos bordes más alargados juntos, tal como se muestra a continuación.



ATACANTE

Los dragones voladores actuarán como atacantes, incluyendo a cinco naves de descenso de combate y cuatro escuadrillas de cazas aeroespaciales.

Naves de descenso

Raven, una nave de descenso clase *Vengeance*
2 naves de descenso clase *Union*, el *Gungnir* y el *Sleipnir*
Karlshefni, una nave de descenso clase *Seeker*
Stöng, una nave de descenso clase *Fury*

Escuadrilla Valkyrie

2 *Shilones*
4 *Sparrowhawks*

Escuadrilla Fenir

2 *Sparrowhawks*
2 *Seydlitz*
2 *Corsairs*

Escuadrilla Aesir

2 *Sparrowhawks*
2 *Sholagars*
2 *Corsairs*

Escuadrilla Norn

6 *Sparrowhawks*

Despliegue

El atacante coloca las naves de descenso de los dragones en el hexágono 1408 o en los de su alrededor, en el mapa izquierdo, y a las escuadrillas de dragones en cualquier hexágono dentro de un radio de 10 hexágonos del hexágono 1408.

DEFENSOR

Los defensores son el *Dire Wolf,* un crucero pesado de la clase *Sovetskii Soyuz*; sus naves de descenso clase *Overlord Snap*, *Snarl*, *Howl y Lair*, y el complemento de omnicazas del *Dire Wolf*. La lista de omnicazas incluye las configuraciones de armamento de cada embarcación.

Estrella Alpha

2 *Visigoths* (1 configuración principal, 1 configuración A).
4 *Jagatai* (todos de la configuración principal).
2 *Bashkir* (1 configuración principal, 1 configuración A).
2 *Jenghiz* (1 configuración A, 1 configuración B).

Mando Alpha

2 *Jagatai* (1 configuración principal, 1 configuración A).

Mando Bravo

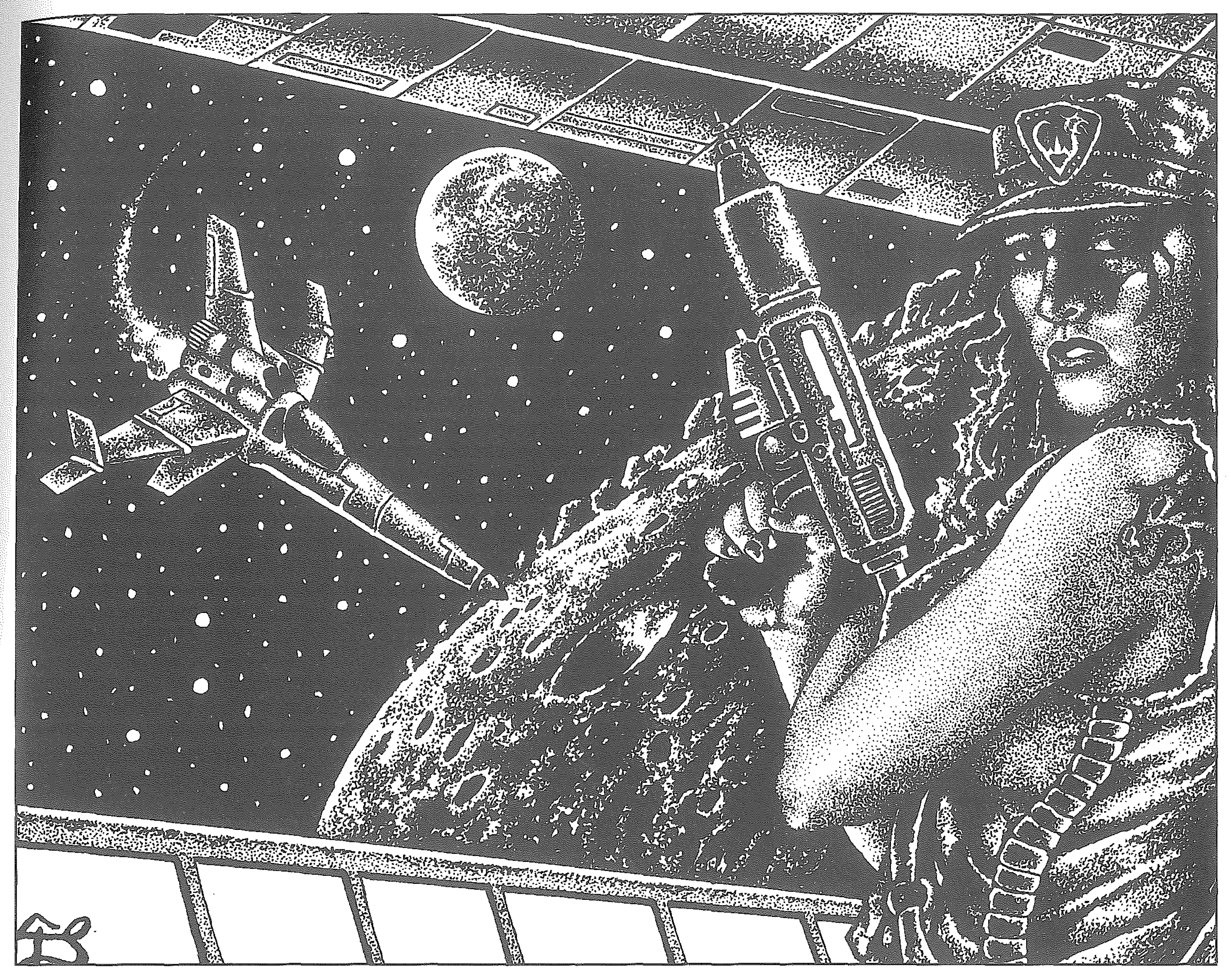
2 *Jagatai* (ambos de la configuración A).

Charlie Manda

2 *Visigoths* (1 configuración A, 1 configuración C).

Despliegue

El *Dire Wolf* empieza en el hexágono 1307 del mapa de la derecha. Las naves de descenso comienzan el escenario acopladas con el *Dire Wolf*, pero pueden liberarse según las reglas normales presentadas en el **Reglamento de BattleSpace.**



CONDICIONES DE VICTORIA

Ambos bandos obtienen un punto por cada casilla de blindaje o crítico tachada en la hoja de control de una nave enemiga. La destrucción de una nave de descenso o de guerra proporciona un número de puntos igual al valor de todas las casillas de blindaje y críticos de la nave, además de cualquier daño antes de la destrucción de la embarcación. El escenario se extiende durante 10 turnos; cualquier fuerza rasalhaguiana que permanezca sobre el mapa al finalizar el turno 10 se considera destruida.

El bando con la puntuación más alta al finalizar el turno 10 gana el enfrentamiento.

REGLAS ESPECIALES

Las fuerzas de Rasalhague pueden salir del mapa por cualquier lado. Las unidades que abandonen el mapa, no pueden entrar de nuevo en la batalla, pero no sufren más daños. Las unidades de los Clanes no pueden abandonar el mapa.

La Estrella de cazas Alpha puede ser lanzada al iniciarse el Turno 3. Los otros cazas de los Clanes pueden ser lanzados al inicio del Turno 4. Como la escolta del *Dire Wolf* jugó un papel poco relevante en la batalla, estos no serán incluidos en el escenario.

RESULTADO HISTÓRICO

Los cazas de los dragones hicieron varias pasadas a escasos metros del casco del *Dire Wolf*, infligiendo pocos daños antes de que los OmniCazas de los Clanes se agruparan y contraatacaran. Sin embargo, los Dragones consiguieron su victoria definitiva debido al coraje desesperado de un piloto de caza. Determinada a atacar al clan enemigo allí donde más daño podría causarle, la Kapten Tyra Miraborg, dirigió su ya muy tocado Shilone, directamente contra el *Dire Wolf*, arremetiendo contra el puente y matando al IlKan del Clan, Leo Showers. Este acto hizo de la Kapten Miraborg una leyenda tanto entre los Clanes como en la Esfera Interior, consiguiendo que se le dedicaran unas diez inauditas líneas en *El Recuerdo*, el poema épico de los Clanes. Sorprendidos por la muerte de su líder guerrero e impresionados por la bravura de los dragones, los Clanes declinaron perseguir las naves de salto que escaparon.

NAVES PEQUEÑAS

Esta sección proporciona las estadísticas de **BattleSpace** para la configuración básica, o de los diseños originales, de los cazas aeroespaciales de los Clanes y la Esfera Interior. El valor dado entre paréntesis para el combustible representa el número de puntos de impulsión disponibles para la cantidad de combustible que la nave lleva en sus depósitos. (Como estas naves fueron construidas utilizando un sistema distinto a las reglas de construcción de **BattleSpace**, estos valores no se corresponden a la fórmula de puntos de impulsión proporcionada en ese capítulo.)

CAZAS LIGEROS

Se consideran cazas ligeros a aquellas naves aeroespaciales que pesan entre 20 y 45 toneladas.

SYD Z1 SEYDLITZ
Tipo: Caza **Masa:** 20 toneladas
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2504 **Combustible:** 3 toneladas (45)
Impulsión segura: 11
Valor de blindaje: 1 **Impulsión máxima:** 17
Radiadores: 10

Armamento		**Valor según alcance**					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	Láser	8	1	1	0	0	1

TRN-3T TRIDENT
Tipo: Caza **Masa:** 20 toneladas
Tecnología: Liga Estelar
Entrada en servicio: 2717 **Combustible:** 3 toneladas (45)
Impulsión segura: 12
Valor de blindaje: 1 **Impulsión máxima:** 18
Radiadores: 10

Armamento		**Valor según alcance**					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	Láser	3	1	0	0	0	1
AI	Láser	3	1	0	0	0	1
AD	Láser	3	1	0	0	0	1
Posterior	Láser	1	1	0	0	0	1

F10-CHEETAH
Tipo: Caza **Masa:** 25 toneladas
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2630 **Combustible:** 4 toneladas (60)
Impulsión segura: 12
Valor de blindaje: 1 **Impulsión máxima:** 18
Radiadores: 10

Armamento		**Valor según alcance**					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	Láser	1	1	0	0	0	1
AD	Láser	3	1	0	0	0	1
AI	Láser	3	1	0	0	0	1
AI	Impulsos	4	1	0	0	0	1

SABRE
Tipo: Caza **Masa:** 25 toneladas
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2519 **Combustible:** 5 toneladas (75)
Impulsión segura: 11
Valor de blindaje: 2 **Impulsión máxima:** 17
Radiadores: 10

Armamento		**Valor según alcance**					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	Láser	3	1	0	0	0	1
AI	Láser	3	1	0	0	0	1
AD	Láser	3	1	0	0	0	1

Notas: Fuente: **AeroTech.**

SW-606 SWIFT
Tipo: Caza **Masa:** 25 toneladas
Tecnología: Liga Estelar
Entrada en servicio: 2682 **Combustible:** 3 toneladas (45)
Impulsión segura: 13
Valor de blindaje: 1 **Impulsión máxima:** 21
Radiadores: 10

Armamento		**Valor según alcance**					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	Láser	4	1	0	0	0	2

TR-7 THRUSH
Tipo: Caza **Masa:** 25 toneladas
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2632 **Combustible:** 5 toneladas (75)
Impulsión segura: 12
Valor de blindaje: 1 **Impulsión máxima:** 18
Radiadores: 10

Armamento		**Valor según alcance**					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	Láser	3	1	0	0	0	1
AI	Láser	3	1	0	0	0	1
AD	Láser	3	1	0	0	0	1

CENTURION
Tipo: Caza **Masa:** 30 toneladas
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2562 **Combustible:** 5 toneladas (75)
Impulsión segura: 10
Valor de blindaje: 1 **Impulsión máxima:** 15
Radiadores: 10

Armamento		**Valor según alcance**					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	Láser	3	1	0	0	0	1
AI	Láser	3	1	0	0	0	1
AD	Láser	3	1	0	0	0	1

Notas: Fuente: **AeroTech.**

SPD-502 SPAD
Tipo: Caza **Masa:** 30 toneladas
Tecnología: Liga Estelar
Entrada en servicio: 2749 **Combustible:** 5 toneladas (75)
Impulsión segura: 7
Valor de blindaje: 3 **Impulsión máxima:** 11
Radiadores: 10

Armamento		Valor según alcance					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	Mixto	13	2	1	0	0	2
Posterior	Láser	1	1	0	0	0	1

Notas: Este caza, creado mediante sistemas modulares, ocupa la misma posición en el desarrollo de los OmniCazas que la ocupada por el BattleMech *Mercury* en el desarrollo de los OmniMechs.

SPR-H5 SPARROWHAWK
Tipo: Caza **Masa:** 30 toneladas
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2520 **Combustible:** 5 toneladas (75)
Impulsión segura: 10
Valor de blindaje: 1 **Impulsión máxima:** 15
Radiadores: 10

Armamento		Valor según alcance					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	Láser	6	1	0	0	0	2
AI	Láser	1	1	0	0	0	1
AD	Láser	1	1	0	0	0	1

SL-21 SHOLAGAR
Tipo: Caza **Masa:** 35 toneladas
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2803 **Combustible:** 5 toneladas (75)
Impulsión segura: 10
Valor de blindaje: 2 **Impulsión máxima:** 15
Radiadores: 10

Armamento		Valor según alcance					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	MCA	3	1	0	0	0	2
AI	Láser	3	1	0	0	0	1
AD	Láser	3	1	0	0	0	1

ZRO-114 ZERO
Tipo: Caza **Masa:** 35 toneladas
Tecnología: Liga Estelar
Entrada en servicio: 2703 **Combustible:** 5 toneladas (75)
Impulsión segura: 6
Valor de blindaje: 4 **Impulsión máxima:** 9
Radiadores: 10

Armamento		Valor según alcance					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	Mixto	15	2	2	1	0	3

RGU-133E ROGUE
Tipo: Caza **Masa:** 40 toneladas
Tecnología: Liga Estelar
Entrada en servicio: 2631 **Combustible:** 5 toneladas (75)
Impulsión segura: 7
Valor de blindaje: 2 **Impulsión máxima:** 11
Radiadores: 10

Armamento		Valor según alcance					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	Láser	3	1	0	0	0	1
AI	MLA	5	1	1	1	0	1
AD	MLA	5	1	1	1	0	1
Posterior	Láser	3	1	0	0	0	1

THK-63 TOMAHAWK
Tipo: Caza **Masa:** 45 toneladas
Tecnología: Liga Estelar
Entrada en servicio: 2680 **Combustible:** 5 toneladas (75)
Impulsión segura: 8
Valor de blindaje: 4 **Impulsión máxima:** 11
Radiadores: 24

Armamento		Valor según alcance					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	Láser	1	1	0	0	0	1
AI	Láser	8	1	1	0	0	1
AD	Láser	8	1	1	0	0	1

Notas: La versión original, que entró en servicio en el 2642, sólo disponía de l2 radiadores.

CAZAS MEDIOS

Se consideran cazas medios a aquellas naves aeroespaciales que desplazan entre 50 y 70 toneladas.

CSR-VI2 CORSAIR
Tipo: Caza **Masa:** 50 toneladas
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2779 **Combustible:** 5 toneladas (75)
Impulsión segura: 6
Valor de blindaje: 5 **Impulsión máxima:** 9
Radiadores: 16

Armamento		Valor según alcance					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	Láser	16	3	2	0	0	4
AI	Láser	3	1	0	0	0	1
AD	Láser	3	1	0	0	0	1
Posterior	Láser	2	1	0	0	0	2

Notas: Variable.

HCT-213B HELLCAT II
Tipo: Caza **Masa:** 50 toneladas
Tecnología: Liga Estelar
Entrada en servicio: 2710 **Combustible:** 5 toneladas (75)
Impulsión segura: 7
Valor de blindaje: 5 **Impulsión máxima:** 11
Radiadores: 15

Armamento		Valor según alcance					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
AI	Láser	8	1	1	0	0	1
AD	Láser	8	1	1	0	0	1
Posterior	Láser	3	1	0	0	0	1

Notas: Incorpora sensores de tecnología avanzada. Puede detectar a otras unidades como si fuese una nave de descenso (ver reglas de **Detección**, pág. 48 en **Operaciones en Campaña**).

LIGHTNING
Tipo: Caza **Masa:** 50 toneladas
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2628 **Combustible:** 5 toneladas (75)
Impulsión segura: 6
Valor de blindaje: 4 **Impulsión máxima:** 9
Radiadores: 13

Armamento		**Valor según alcance**					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	Láser	10	1	1	0	0	2
AI	Láser	3	1	0	0	0	1
AD	Láser	3	1	0	0	0	1
Posterior	Láser	2	1	0	0	0	1

Notas: Fuente: **AeroTech.**

SL25 SAMURAI
Tipo: Caza **Masa:** 50 toneladas
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2932 **Combustible:** 8 toneladas (120)
Impulsión segura: 7
Valor de blindaje: 4 **Impulsión máxima:** 11
Radiadores: 19

Armamento		**Valor según alcance**					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	Láser	10	2	0	0	0	4
AI	Láser	4	1	0	0	0	2
AD	Láser	4	1	0	0	0	2
Posterior	Láser	4	1	0	0	0	2

Notas: Fuente: **Coraceros de Sórenson (módulo no traducido).**

TR-10 TRANSIT
Tipo: Caza **Masa:** 50 toneladas
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2932 **Combustible:** 5 toneladas (75)
Impulsión segura: 6
Valor de blindaje: 4 **Impulsión máxima:** 9
Radiadores: 13

Armamento		**Valor según alcance**					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	Mixto	13	3	0	0	0	3
AI	Láser	3	1	0	0	0	1
AD	Láser	3	1	0	0	0	1

GTHA-500 GOTHA
Tipo: Caza **Masa:** 60 toneladas
Tecnología: Liga Estelar
Entrada en servicio: 2657 **Combustible:** 6 toneladas (90)
Impulsión segura: 5
Valor de blindaje: 6 **Impulsión máxima:** 7
Radiadores: 14

Armamento		**Valor según alcance**					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	Láser	16	2	1	0	0	3
AI	Mixto	6	2	1	0	0	2
AD	Mixto	6	2	1	0	0	2
Posterior	Láser	6	1	0	0	0	2

HCT-213 HELLCAT
Tipo: Caza **Masa:** 60 toneladas
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2671 **Combustible:** 5 toneladas (75)
Impulsión segura: 6
Valor de blindaje: 4 **Impulsión máxima:** 9
Radiadores: 20

Armamento		**Valor según alcance**					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	Láser	14	2	1	0	0	3
AI	Láser	11	1	1	0	0	2
AD	Láser	11	1	1	0	0	2
Posterior	Láser	3	1	0	0	0	1

Notes: Fuente: **AeroTech.**

F-90 STINGRAY
Tipo: Caza **Masa:** 60 toneladas
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2762 **Combustible:** 5 toneladas (75)
Impulsión segura: 6
Valor de blindaje: 5 **Impulsión máxima:** 9
Radiadores: 20

Armamento		**Valor según alcance**					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	CPP	10	1	1	0	0	1
AI	Láser	11	1	1	0	0	2
AD	Láser	11	1	1	0	0	2

IRN-SD1 IRONSIDES
Tipo: Caza **Masa:** 65 toneladas
Tecnología: Liga Estelar
Entrada en servicio: 2613 **Combustible:** 5 toneladas (75)
Impulsión segura: 6
Valor de blindaje: 4 **Impulsión máxima:** 9
Radiadores: 20

Armamento		**Valor según alcance**					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	Mixto	24	3	2	0	0	3
AI	Mixto	11	2	0	0	0	3
AD	Mixto	11	2	0	0	0	3

LCF R15 LUCIFER
Tipo: Caza **Masa:** 65 toneladas
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2526 **Combustible:** 5 toneladas (75)
Impulsión segura: 5
Valor de blindaje: 4 **Impulsión máxima:** 7
Radiadores: 20

Armamento		**Valor según alcance**					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	Mixto	20	3	3	1	0	3
AI	Láser	2	1	0	0	0	2
AD	Láser	2	1	0	0	0	2
Posterior	Láser	3	1	0	0	0	1

Notas: La variante R15LG es idéntica a la R15.

SL-17 SHILONE
Tipo: Caza **Masa:** 65 toneladas
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2787 **Combustible:** 5 toneladas (75)
Impulsión segura: 6
Valor de blindaje: 5 **Impulsión máxima:** 9
Radiadores: 20

Armamento		Valor según alcance					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	Mixto	14	2	2	1	0	2
AI	Láser	3	1	0	0	0	1
AD	Láser	3	1	0	0	0	1
Posterior	MCA	3	1	0	0	0	1

CAZAS PESADOS

Se consideran cazas pesados a aquellas naves aeroespaciales que pesan entre 75 y 100 toneladas.

EAGLE
Tipo: Caza **Masa:** 75 toneladas
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2492 **Combustible:** 5 toneladas (75)
Impulsión segura: 6
Valor de blindaje: 6 **Impulsión máxima:** 9
Radiadores: 25

Armamento		Valor según alcance					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	Láser	11	1	1	0	0	2
AI	Láser	11	1	1	0	0	2
AD	Láser	11	1	1	0	0	2
Posterior	Láser	3	1	0	0	0	1

Notas: Fuente: **AeroTech.**

HRM-HD HAMMERHEAD
Tipo: Caza **Masa:** 75 toneladas
Tecnología: Liga Estelar
Entrada en servicio: 2534 **Combustible:** 5 toneladas (75)
Impulsión segura: 7
Valor de blindaje: 5 **Impulsión máxima:** 11
Radiadores: 10

Armamento		Valor según alcance					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	CA	7	2	0	0	0	1

Notas: Las versiones originales entraron en servicio en el 2407.

TR-13 TRANSGRESSOR
Tipo: Caza **Masa:** 75 toneladas
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2890 **Combustible:** 5 toneladas (75)
Impulsión segura: 6
Valor de blindaje: 6 **Impulsión máxima:** 9
Radiadores: 25

Armamento		Valor según alcance					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	Láser	11	1	1	0	0	2
AI	Láser	11	1	1	0	0	2
AD	Láser	11	1	1	0	0	2
Posterior	Láser	3	1	0	0	0	1

SL-15 SLAYER
Tipo: Caza **Masa:** 80 toneladas
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2657 **Combustible:** 10 toneladas (150)
Impulsión segura: 6
Valor de blindaje: 6 **Impulsión máxima:** 9
Radiadores: 20

Armamento		Valor según alcance					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	Mixto	6	2	1	0	0	2
AI	Láser	6	1	0	0	0	2
AD	Láser	6	1	0	0	0	2
Posterior	Láser	3	1	0	0	0	1

RPR-100 RAPIER
Tipo: Caza **Masa:** 85 toneladas
Tecnología: Liga Estelar
Entrada en servicio: 2596 **Combustible:** 5 toneladas (75)
Impulsión segura: 6
Valor de blindaje: 5 **Impulsión máxima:** 9
Radiadores: 24

Armamento		Valor según alcance					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	Mixto	31	5	3	1	0	4

AHB-X AHAB
Tipo: Caza **Masa:** 90 toneladas
Tecnología: Liga Estelar
Entrada en servicio: 2697 **Combustible:** 5 toneladas (75)
Impulsión segura: 5
Valor de blindaje: 6 **Impulsión máxima:** 8
Radiadores: 18

Armamento		Valor según alcance					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	Láser	17	2	1	0	0	4
AI	Láser	10	2	1	1	0	2
AD	Láser	10	2	1	1	0	2
Posterior	Láser	6	1	0	0	0	2

Notas: Prototipo del AHD-443 Ahab

CHP-W5 CHIPPEWA
Tipo: Caza **Masa:** 90 toneladas
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2780 **Combustible:** 5 toneladas (75)
Impulsión segura: 5
Valor de blindaje: 3 **Impulsión máxima:** 8
Radiadores: 25

Armamento		Valor según alcance					
Ángulo	Tipo	Calor	C	M	L	Extremo	Montajes
Delantero	Mixto	20	4	2	2	0	5
AI	Láser	16	2	2	0	0	2
AD	Láser	16	2	2	0	0	2
Posterior	Láser	2	1	0	0	0	2

F-500 RIEVER
Tipo: Caza **Masa:** 100 toneladas
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2810 **Combustible:** 5 toneladas (75)
Impulsión segura: 5
Valor de blindaje: 6 **Impulsión máxima:** 8
Radiadores: 28

Armamento		Valor según alcance					
Ángulo	Tipo	Calor	C	M	L	Extremo	Montajes
Delantero	Mixto	11	3	1	1	0	2
AI	Láser	8	2	0	0	0	2
AD	Láser	8	2	0	0	0	2

STU-K5 STUKA
Tipo: Caza **Masa:** 100 toneladas
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2530 **Combustible:** 5 toneladas (75)
Impulsión segura: 5
Valor de blindaje: 6 **Impulsión máxima:** 8
Radiadores: 30

Armamento		Valor según alcance					
Ángulo	Tipo	Calor	C	M	L	Extremo	Montajes
Delantero	Mixto	12	2	1	1	0	3
AI	Láser	16	2	2	0	0	2
AD	Láser	16	2	2	0	0	2
Posterior	Láser	6	1	0	0	0	2

THUNDERBIRD
Tipo: Caza **Masa:** 100 toneladas
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2487 **Combustible:** 5 toneladas (75)
Impulsión segura: 5
Valor de blindaje: 6 **Impulsión máxima:** 8
Radiadores: 25

Armamento		Valor según alcance					
Ángulo	Tipo	Calor	C	M	L	Extremo	Montajes
Delantero	Mixto	11	1	1	0	0	2
AI	Láser	17	3	2	1	0	3
AD	Láser	17	3	2	1	0	3
Posterior	Láser	6	1	0	0	0	2

Notas: Fuente: **AeroTech.**

OMNICAZAS

Al igual que con los OmniMechs, los OmniCazas de los Clanes, utilizan componentes tecnológicamente avanzados así como la técnica de módulos intercambiables. Este apartado proporciona las estadísticas para el juego de **BattleSpace** de los doce OmniCazas detallados en el **Manual de Referencia Técnica: 3055.**

BASHKIR
Tipo: OmniCaza **Masa:** 20 toneladas
Tecnología: Clan
Entrada en servicio: 2930 **Combustible:** 3 toneladas (45)
Impulsión segura: 13
Valor de blindaje: 2 **Impulsión máxima:** 20
Radiadores: 22

Configuración principal

Armamento		Valor según alcance					
Ángulo	Tipo	Calor	C	M	L	Extremo	Montajes
Delantero	Mixto	4	1	1	0	0	2
AI	Láser	5	1	1	0	0	1
AD	Láser	5	1	1	0	0	1

Notas: La configuración D puede llevar una carga de 2 toneladas.

VANDAL
Tipo: OmniCaza **Masa:** 30 toneladas
Tecnología: Clan
Entrada en servicio: 2941 **Combustible:** 3 toneladas (45)
Impulsión segura: 14
Valor de blindaje: 2 **Impulsión máxima:** 21
Radiadores: 20

Configuración principal

Armamento		Valor según alcance					
Ángulo	Tipo	Calor	C	M	L	Extremo	Montajes
Delantero	Láser	4	1	0	0	0	2

Notas: Incorpora sensores tecnológicamente avanzados. Puede detectar a otras unidades como si se tratase de una nave de descenso (ver reglas de **Detección**, pág. 48 en **Operaciones en Campaña**).

AVAR
Tipo: OmniCaza **Masa:** 35 toneladas
Tecnología: Clan
Entrada en servicio: 2878 **Combustible:** 3 toneladas (45)
Impulsión segura: 10
Valor de blindaje: 3 **Impulsión máxima:** 15
Radiadores: 20

Configuración principal

Armamento		Valor según alcance					
Ángulo	Tipo	Calor	C	M	L	Extremo	Montajes
Delantero	Mixto	20	3	3	1	1	3
AI	Impul.	4	1	1	0	0	1
AD	Impul.	4	1	1	0	0	1

BATU
Tipo: OmniCaza **Masa:** 40 toneladas
Tecnología: Clan
Entrada en servicio: 2987 **Combustible:** 3 toneladas (45)
Impulsión segura: 9
Valor de blindaje: 4 **Impulsión máxima:** 14
Radiadores: 24

Configuración principal

Armamento		Valor según alcance					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	Láser	12	2	2	2	2	1
AI	Impul.	8	2	2	0	0	2
AD	Impul.	8	2	2	0	0	2
Posterior	Láser	5	1	1	0	0	1

SULLA
Tipo: OmniCaza — **Masa:** 45 toneladas
Tecnología: Clan
Entrada en servicio: 2998 — **Combustible:** 5 toneladas (75)
Impulsión segura: 9
Valor de blindaje: 4 — **Impulsión máxima:** 14
Radiadores: 26

Configuración principal

Armamento		Valor según alcance					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	CPP	15	2	2	2	0	1
AI	Láser	12	1	1	1	1	1
AD	Láser	12	1	1	1	1	1
Posterior	Próxima	0	1	0	0	0	1

TURK
Tipo: OmniCaza — **Masa:** 50 toneladas
Tecnología: Clan
Entrada en servicio: 3012 — **Combustible:** 5 toneladas (75)
Impulsión segura: 7
Valor de blindaje: 5 — **Impulsión máxima:** 11
Radiadores: 28

Configuración principal

Armamento		Valor según alcance					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
AI	Mixto	27	3	3	3	1	2
AD	Mixto	27	3	3	3	1	2

VISIGOTH
Tipo: OmniCaza — **Masa:** 60 toneladas
Tecnología: Clan
Entrada en servicio: 2948 — **Combustible:** 5 toneladas (75)
Impulsión segura: 7
Valor de blindaje: 5 — **Impulsión máxima:** 11
Radiadores: 32

Configuración principal

Armamento		Valor según alcance					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	Mixto	17	3	3	0	0	4
AI	Mixto	5	1	1	0	0	2
AD	Mixto	5	1	1	0	0	2
Posterior	Láser	8	1	1	0	0	2

JAGATAI
Tipo: OmniCaza — **Masa:** 70 toneladas
Tecnología: Clan
Entrada en servicio: 3016 — **Combustible:** 4 toneladas (60)
Impulsión segura: 6
Valor de blindaje: 5 — **Impulsión máxima:** 9
Radiadores: 34

Armamento		Valor según alcance					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	MLA	6	1	1	1	0	1
AI	Mixto	25	3	3	3	0	2
AD	Mixto	25	3	3	3	0	2
Posterior	Impul.	10	1	1	1	0	1

SABUTAI
Tipo: OmniCaza — **Masa:** 75 toneladas
Tecnología: Clan
Entrada en servicio: 3048 — **Combustible:** 3 toneladas (45)
Impulsión segura: 6
Valor de blindaje: 5 — **Impulsión máxima:** 9
Radiadores: 42

Configuración principal

Armamento		Valor según alcance					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	Mixto	3	2	1	1	0	2
AI	Mixto	25	3	3	3	0	2
AD	Mixto	25	3	3	3	0	2
Posterior	Láser	4	1	0	0	0	2

JENGIZ
Tipo: OmniCaza — **Masa:** 80 toneladas
Tecnología: Clan
Entrada en servicio: 3032 — **Combustible:** 4 toneladas (60)
Impulsión segura: 6
Valor de blindaje: 7 — **Impulsión máxima:** 9

Configuración principal
Radiadores: 40

Armamento		Valor según alcance					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	Mixto	21	3	3	2	0	4
AI	Mixto	18	3	2	1	0	3
AD	Mixto	18	3	2	1	0	3
Posterior	Impul.	4	1	1	0	0	1

SCYTHA
Tipo: OmniCaza — **Masa:** 90 toneladas
Tecnología: Clan
Entrada en servicio: 2968 — **Combustible:** 4 toneladas (60)
Impulsión Segura: 6
Valor de blindaje: 7 — **Impulsión máxima:** 9

Configuración principal
Radiadores: 52

Armamento		Valor según alcance					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**Montajes**
Delantero	Mixto	28	5	4	1	0	3
AI	Mixto	24	2	2	2	2	2
AD	Mixto	24	2	2	2	2	2
Posterior	Impul.	10	1	1	0	0	1

GRANDES NAVES

Este capítulo proporciona las estadísticas de las naves de descenso, de salto, de guerra y estaciones espaciales tanto de los Clanes como de la Esfera Interior, para el juego de **BattleSpace**. El precio indicado es del 1 de agosto del año 3056. El valor dado entre paréntesis en el combustible representa el número de puntos de impulsión disponibles para la cantidad de combustible que lleva la nave. (Como todas las naves que operan actualmente son únicas y fueron construidas utilizando un sistema distinto a las reglas de construcción de **BattleSpace**, estos valores no se corresponden a la fórmula de puntos de impulsión proporcionada en el mencionado capítulo.)

NAVE DE DESCENSO DE LA ESFERA INTERIOR

FURY

La nave de descenso de la clase *Fury* es de las más pequeñas que operan en los ejércitos de los Estados Sucesores, diseñada para transportar cuatro secciones de infantería al campo de batalla, junto con su equipo y ocho vehículos ligeros. Las naves de descenso clase *Fury* normalmente operan en combinación con el transporte blindado de la clase *Gazelle*, escoltados por un *Leopard VP.*

Tipo: Aerodinámica militar
Empleo: Transporte de tropas
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2638

Masa: 1.850 toneladas
Dimensiones
Longitud: 79 metros
Anchura: 73,2 metros
Altura: 28,1 metros

Combustible: 140 toneladas (1.400)
Toneladas-quema/día: 1,65
Impulsión segura: 4
Impulsión máxima: 6
Radiadores: 78

Blindaje:
Delantero: 13
Lateral: 12
Posterior: 12

Armamento		**Valor según alcance**				
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**
Delantero	Láser	6	1	—	—	—
Delantero	CPP	10	1	1	—	—
AI	MLA	6	1	1	1	—
AI	Láser	7	2	—	—	—
AD	MLA	6	1	1	1	—
AD	Láser	7	2	—	—	—
Posterior	Láser	3	1	—	—	—
Posterior	CA	3	1	1	—	—

Carga: 200 toneladas
Bodega 1: Vehículos (8 ligeros) — 1 escotilla
Bodega 2: Infantería (112) — 1 escotilla
Bodega 3: Carga — 1 escotilla

Tripulación: 8
Tropa: 128
Puntos de marines: 5

Coste: 30.000.000 billetes-C
Gasto/misión: 30.000 billetes-C

Notas: Transporte de armas combinadas.

GAZELLE

La ligera nave de salto clase *Gazelle* puede llevar quince tanques y sus correspondientes tripulaciones de apoyo técnico. El pequeño tamaño de la nave de descenso hace que los vehículos estén muy estrechos, lo que causa problemas cuando desembarcan unidades novatas. Las *Gazelles* frecuentemente operan junto con los pequeños transportes de tropa *Fury*.

Tipo: Aerodinámica militar
Empleo: Transporte de tropas
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2531

Masa: 1.903 toneladas
Dimensiones:
Longitud: 79 metros
Anchura: 73,2 metros
Altura: 28,1 metros

Combustible: 137 toneladas (1.233)
Toneladas-quema/día: 1,84
Impulsión segura: 4
Impulsión máxima: 6

Blindaje:
Delantero: 14
Lateral: 12
Posterior: 11

Radiadores: 70

Armamento		**Valor según alcance**				
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**
Delantero	MLA	6	1	1	1	—
Delantero	CA	1	1	1	—	—
Delantero	Láser	3	1	—	—	—
AI	CPP	10	1	1	—	—
AI	MCA	4	1	—	—	—
AI	Láser	6	1	—	—	—
AD	CPP	10	1	1	—	—
AD	MCA	4	1	—	—	—
AD	Láser	6	1	—	—	—
Posterior	Láser	14	2	1	—	—

Carga: 950 toneladas
Bodega 1: Vehículos (14 pesados) — 1 Escotilla
Bodega 2: Carga — 1 Escotilla
Bodega 3: Pasajeros (45) — 1 Escotilla

Tripulación: 10
Tropa: 45
Puntos de marines: 5

Coste: 40.000.000 billetes-C (nueva)
Gasto/misión: 40.000 billetes-C

Notas: Transporte blindado.

SEEKER

La veloz nave de descenso de la clase *Seeker* se encarga de lanzar batallones de exploradores en territorio hostil, mientras que su velocidad lo capacita para operar sin necesidad de embarcaciones de apoyo. Si fuese necesario, el *Seeker* puede reconfigurar dieciséis de sus compartimientos para vehículos y así poder transportar cuatro BattleMechs.

Tipo: Esferoidal militar
Empleo: Transporte de tropas
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2815

Masa: 3.700 toneladas
Dimensiones:
Longitud: 90,2 metros
Anchura: 90,2 metros
Altura: 88,7 metros

Combustible: 215 toneladas (1.314)
Toneladas-quema/día: 1,84
Impulsión segura: 5
Impulsión máxima: 8
Radiadores: 88

Blindaje:
Delantero: 14
Lateral: 12
Posterior: 11

Armamento		**Valor según alcance**				
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**
DD	CPP	10	1	1	—	—
DI	CPP	10	1	1	—	—
PI	MLA	4	1	1	1	—
PI	Láser	14	2	1	—	—
PD	MLA	4	1	1	1	—
PD	Láser	14	2	1	—	—
Posterior	Láser	14	2	1	—	—

Carga: 1.350 toneladas (ver **Notas.**)
Bodega 1: Vehículos (de 40 a 48 Ligeros) 1 Escotilla
Bodega 2: Vehículos (24) o 'Mechs (4) 1 Escotilla
Bodega 3: Pasajeros (120) 1 Escotilla

Tripulación: 20
Tropa: 120
Puntos de marines: 10

Coste: 100.000.000 billetes-C (nueva)
Gasto/misión: 105.000 billetes-C

Notas: Puede transportar 64 vehículos ligeros, o 48 vehículos ligeros y 4 BattleMechs.

CONDOR

Este enorme transporte de infantería puede transportar un batallón de infantería y 20 vehículos de apoyo. Las importantes instalaciones médicas de la nave tienen la capacidad para tratar seis emergencias a la vez.

Tipo: Aerodinámica militar
Empleo: Transporte de tropas
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2801

Masa: 4.500 toneladas
Dimensiones:
Longitud: 104 metros
Anchura: 97,4 metros
Altura: 36,1 metros

Combustible: 208 toneladas (1.260)
Toneladas-quema/día: 1,84
Impulsión segura: 3
Impulsión máxima: 5
Radiadores: 90

Blindaje:
Delantero: 15
Lateral: 13
Posterior: 12

Armamento		**Valor según alcance**				
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**
Delantero	CPP	10	1	1	—	—
Delantero	CA	1	1	1	—	—
Delantero	MLA	5	1	1	1	—
Delantero	Láser	6	1	—	—	—
AI	CA	1	1	1	—	—
AI	Láser	22	3	2	—	—
AD	CA	1	1	1	—	—
AD	Láser	22	3	2	—	—
Posterior	Láser	14	2	1	—	—

Carga: 400 toneladas
Bodega 1: Vehículos (20 Ligeros) 1 Escotilla
Bodega 2: Infantería (336) 1 Escotilla
Bodega 3: Carga 1 Escotilla

Tripulación: 24
Tropa: 376
Puntos de marines:

Coste: 300.000.000 billetes-C (nueva)
Gasto/misión: 300.000 billetes-C

Notas: Transporte de infantería.

TRIUMPH

Originalmente diseñada para transportar un batallón de blindados al campo de batalla, esta enorme nave de descenso aerodinámica ha cumplido con su misión admirablemente durante 450 años. Existen distintas variantes que también pueden transportar BattleMechs y cazas aeroespaciales, convirtiendo al *Triumph* en un soberbio transporte de armas combinadas.

Tipo: Aerodinámica militar
Empleo: Transporte de tropas
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2593

Masa: 5.600 toneladas
Dimensiones:
Longitud: 129 metros
Anchura: 120,2 metros
Altura: 43 metros

Combustible: 250 toneladas (1.250)
Toneladas-quema/día: 1,84
Impulsión segura: 3
Impulsión máxima: 5
Radiadores: 112

Blindaje:
Delantero: 15
Lateral: 14
Posterior: 12

Armamento		**Valor según alcance**				
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**
Delantero	CPP	10	1	1	—	—
Delantero	CA	3	1	1	—	—
Delantero	MLA	6	1	1	1	—
Delantero	Láser	6	1	—	—	—
AI	CA	3	1	1	—	—
AI	MLA	5	1	1	1	—
AI	Láser	14	2	1	—	—
AD	CA	3	1	1	—	—
AD	MLA	5	1	1	1	—
AD	Láser	14	2	1	—	—
Posterior	Láser	6	1	—	—	—
Posterior	MLA	4	1	1	1	—

Carga: 3.260 toneladas
Bodega 1: Vehículos (45 pesados) 1 Escotilla
Bodega 2: Vehículos (8 ligeros) 1 Escotilla
Bodega 3: Pasajeros (135) 1 Escotilla

Tripulación: 15
Tropa: 135
Puntos de marines: 5

GRANDES NAVES

EXCALIBUR

La mayor embarcación militar aún en servicio, el *Excalibur,* puede transportar un regimiento de armas combinadas al completo, consistente en un batallón de infantería al completo, dos batallones de tanques y una compañía de BattleMechs.

Tipo: Esferoidal militar
Empleo: Transporte de tropas
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2.786

Masa: 16.000 toneladas
Dimensiones:
Longitud: 113 metros
Anchura: 113 metros
Altura: 124,9 metros

Combustible: 300 toneladas (1.200)
Toneladas-quema/día: 1,84
Impulsión segura: 3
Impulsión máxima: 5
Radiadores: 129

Blindaje:
Delantero: 20
Lateral: 18
Posterior: 15

Armamento		**Valor según alcance**				
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**
Delantero	CA	1	1	1	—	—
Delantero	MLA	4	1	1	1	—
Delantero	Láser	3	1	—	—	—
DI	CPP	10	1	1	—	—
DI	MLA	8	2	2	2	—
DI	Láser	6	1	—	—	—
DD	CPP	10	1	1	—	—
DD	MLA	8	2	2	2	—
DD	Láser	6	1	—	—	—
PI	Láser	14	2	1	—	—
PD	Láser	14	2	1	—	—
Posterior	Láser	11	1	1	—	—

Carga: 600 toneladas
Bodega 1: Vehículos (90 pesados) — 1 Escotilla
Bodega 2: 'Mechs (12) — 1 Escotilla
Bodega 3: Infantería (336) — 1 Escotilla

Tripulación: 50
Tropa: 606
Puntos de marines: 10

Coste: 750.000.000 billetes-C (nueva)
Gasto/misión: 700.000 billetes-C

Notas: No dispone de instalaciones para la reparación de 'Mechs ni puede lanzarlos.

LEOPARD

El *Leopard*, un auténtico caballo de batalla en toda la Esfera Interior, fue diseñado para transportar una lanza de 'Mechs y una de cazas Aeroespaciales. Se suele utilizar en las vanguardias de los asaltos planetarios utilizando el apoyo de su complemento de cazas. El área de transporte para los 'Mechs y los cazas ocupa la mayoría del espacio disponible; el *Leopard* ha restringido los camarotes de la tripulación hasta un punto que apenas pueden acomodarse en ellos la tripulación de la nave de descenso, los MechWarriors y el personal técnico.

Tipo: Aerodinámica militar
Empleo: Transporte de 'Mechs
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2537

Masa: 1.720 toneladas
Dimensiones:
Longitud: 65,5 metros
Anchura: 51,6 metros
Altura: 22,4 metros

Combustible: 123 toneladas (1.230)
Toneladas-quema/día: 1,84
Impulsión segura: 4
Impulsión máxima: 6
Radiadores: 80

Blindaje:
Delantero: 14
Lateral: 13
Posterior: 10

Armamento		**Valor según alcance**				
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**
Delantero	CPP	20	2	2	—	—
Delantero	MLA	6	1	1	1	—
Delantero	Láser	9	2	—	—	—
AI	MLA	6	1	1	1	—
AI	Láser	19	2	2	—	—
AD	MLA	6	1	1	1	—
AD	Láser	19	2	2	—	—
Posterior	Láser	14	2	1	—	—

Carga: Ver **Notas**
Bodega 1: 'Mechs (4) — 4 Escotillas
Bodega 2: Cazas (2) — 2 Escotillas
Bodega 3: — NE

Tripulación: 9
Pasajeros: 12
Puntos de marines: 2

Coste: 60.000.000 billetes-C (nueva)
Gasto/misión: 60.000 billetes-C

Notas: Cada cubículo extraído de 'Mech o caza, proporciona 150 toneladas de espacio de carga. Cada uno de los alojamientos para 'Mechs puede ser convertido en compartimientos para vehículos, permitiendo la carga de 8 vehículos ligeros (total 150 toneladas).

UNION

A pesar de ser menos numerosas que sus primas hermanas, las naves de la clase *Union* sigue siendo la típica nave de descenso militar de la Esfera Interior. Diseñada para transportar a una compañía de 'Mechs, puede lanzarla al campo de batalla desde una órbita baja o puede desembarcarlos directamente sobre la superficie. La mayoría de las naves de descenso *Union* han sufrido varias modificaciones desde su construcción original, con lo que los militares han desarrollado numerosas variantes del original.

Tipo: Esferoidal Militar
Empleo: Transporte de 'Mechs
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2708

Masa: 3.500 toneladas
Dimensiones:
Longitud: 81,5 metros
Anchura: 81,5 metros
Altura: 78 metros

Combustible: 209 toneladas (1.254)
Toneladas-quema/día: 2,82
Impulsión segura: 3
Impulsión máxima: 5

Blindaje:
Delantero: 18
Lateral: 18
Posterior: 10

Radiadores: 90

GRANDES NAVES

Armamento		Valor según alcance				
Ángulo	Tipo	Calor	C	M	L	Extremo
Delantero	CPP	10	1	1	—	—
Delantero	CA	2	1	1	—	—
Delantero	MLA	12	2	2	2	—
Delantero	Láser	6	1	—	—	—
DI	CPP	10	1	1	—	—
DI	CA	2	1	1	—	—
DI	MLA	12	2	2	2	—
DI	Láser	14	2	1	—	—
DD	CPP	10	1	1	—	—
DD	CA	2	1	1	—	—
DD	MLA	12	2	2	2	—
DD	Láser	14	2	1	—	—
PI	Láser	14	2	1	—	—
PD	Láser	14	2	1	—	—
Posterior	Láser	14	2	1	—	—

Carga: 25 toneladas
Bodega 1: 'Mechs (6) 2 Escotillas
Bodega 2: 'Mechs (6) 2 Escotillas
Bodega 3: Cazas (2) 2 Escotillas

Tripulación: 14
Pasajeros: 28
Puntos de marines: 5

Coste: 160.000.000 billetes-C (nueva)
Gasto/misión: 150.000 billetes-C

OVERLORD

El *Overlord*, el mayor transporte de 'Mechs utilizado por los Estados Sucesores; entró en servicio justo antes del golpe de Amaris en el año 2766. Sólo la variante de los Clanes transporta más BattleMechs que las naves de la clase *Overlord*. El diseño estándar transporta un batallón completo de 'Mechs así como su suplemento de apoyo aeroespacial, operando normalmente como parte de una fuerza de asalto planetaria.

Tipo: Esferoidal Militar
Empleo: Transporte de 'Mechs
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2762

Masa: 9.700 toneladas
Dimensiones:
Longitud: 99 metros
Anchura: 99 metros
Altura: 131,2 metros

Combustible: 306 toneladas (1.224)
Toneladas-quema/día: 1,84
Impulsión segura: 3
Impulsión máxima: 5

Blindaje:
Delantero: 22
Lateral: 21
Posterior: 15

Radiadores: 120

Armamento		Valor según alcance				
Ángulo	Tipo	Calor	C	M	L	Extremo
Delantero	CPP	20	2	2	—	—
Delantero	CA	16	5	1	—	—
Delantero	Láser	6	1	—	—	—
DI	CPP	10	1	1	—	—
DI	CA	1	1	1	—	—
DI	MLA	6	1	1	1	—
DI	Láser	14	2	1	—	—
DD	CPP	10	1	1	—	—
DD	CA	1	1	1	—	—
DD	MLA	6	1	1	1	—
DD	Láser	14	2	1	—	—
PI	CPP	10	1	1	—	—
PI	Láser	14	2	1	—	—
PD	CPP	10	1	1	—	—
PD	Láser	14	2	1	—	—
Posterior	CA	2	1	1	—	—
Posterior	MLA	6	1	1	1	—
Posterior	Láser	22	3	2	—	—

Carga: 50 toneladas
Bodega 1: 'Mechs (18) 3 Escotillas
Bodega 2: 'Mechs (18) 3 Escotillas
Bodega 3: Cazas (6) 2 Escotillas

Tripulación: 43
Pasajeros: 63
Puntos de marines: 14

Coste: 430.000.000 billetes-C (nueva)
Gasto/misión: 400.000 billetes-C

AVENGER

El *Avenger*, a pesar de ser una de las naves de descenso más pequeñas de la Esfera Interior, lleva inexplicablemente un pesado blindaje y dispone de una gran capacidad artillera. La combinación de armas pesadas y su considerable velocidad, han hecho de las naves de la clase *Avenger* una de las más versátiles. En la Esfera Interior, la mayoría de sus utilizaciones consisten en emplearlo como nave de ataque o para asegurar zonas de aterrizaje, permitiendo que otras naves puedan aterrizar y descargar las tropas bajo la protección de sus cañones.

Tipo: Aerodinámica militar
Empleo: Nave de Asalto
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2816

Masa: 1.400 toneladas
Dimensiones:
Longitud: 50,5 metros
Anchura: 42 metros
Altura: 11,9 metros

Combustible: 160 toneladas (1.600)
Toneladas-quema/día: 1,84
Impulsión segura: 7
Impulsión máxima: 11

Blindaje:
Delantero: 23
Lateral: 20
Posterior: 18

Radiadores: 70

Armamento		Valor según alcance				
Ángulo	Tipo	Calor	C	M	L	Extremo
Delantero	CA	9	3	1	—	—
Delantero	MLA	6	1	1	1	—
Delantero	Láser	22	3	2	—	—
AI	CPP	10	1	1	—	—
AI	CA	2	1	1	—	—
AI	MLA	6	1	1	1	—
AI	Láser	6	1	—	—	—
AD	CPP	10	1	1	—	—
AD	CA	2	1	1	—	—
AD	MLA	6	1	1	1	—
AD	Láser	6	1	—	—	—
Posterior	MLA	6	1	1	1	—
Posterior	Láser	6	1	—	—	—

Carga: 93 toneladas
Bodega 1: Carga 1 Escotilla
Bodega 2: NE
Bodega 3: NE

Tripulación: 15
Marines: 15
Puntos de marines: 15

Coste: 70.000.000 billetes-C (nueva)
Gasto/misión: 500.000 billetes-C

INTRUDER

Las naves de descenso clase *Intruder* apoyan las operaciones de asalto, tomando el lugar de transportes vulnerables en situaciones donde el armamento es más importante que la cantidad de carga transportada. La nave puede funcionar sobre la superficie o en el espacio, pero su diseño esferoidal limita su capacidad para maniobrar en la atmósfera.

Tipo: Esferoidal Militar
Empleo: Nave de asalto
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2655

Masa: 3.000 toneladas
Dimensiones:
Longitud: 69 metros
Anchura: 69 metros
Altura: 61,5 metros

Combustible: 300 toneladas (1.800)
Toneladas-quema/día: 1,84
Impulsión segura: 4
Impulsión máxima: 6

Blindaje:
Delantero: 36
Lateral: 34
Posterior: 23

Radiadores: 113

Armamento			**Valor según alcance**			
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**
Delantero	CPP	10	1	1	—	—
Delantero	MLA	6	1	1	1	—
Delantero	CA	1	1	1	—	—
Delantero	Láser	6	1	—	—	—
DI	CPP	10	1	1	—	—
DI	MLA	6	1	1	1	—
DI	Láser	14	2	1	—	—
DD	CPP	10	1	1	—	—
DD	MLA	6	1	1	1	—
DD	Láser	14	2	1	—	—
PI	CPP	20	2	2	—	—
PI	CA	4	2	2	—	—
PI	MCA	8	2	—	—	—
PI	Láser	12	2	—	—	—
PD	CPP	20	2	2	—	—
PD	CA	4	2	2	—	—
PD	MCA	8	2	—	—	—
PD	Láser	12	2	—	—	—
Posterior	MLA	6	1	1	1	—
Posterior	Láser	22	3	2	—	—

Carga: 725 toneladas
Bodega 1: Infantería 1 Escotilla
Bodega 2: Cazas (2) 2 Escotillas
Bodega 3: Carga 2 Escotillas

Tripulación: 30
Marines: 90
Puntos de marines: 90

Coste: 200.000.000 billetes-C (nueva)
Gasto/misión: 1.000.000 billetes-C

ACHILLES

Diseñado específicamente para enfrentarse en el espacio contra otros objetivos, esta letal nave de descenso puede maniobrar mucho mejor que cualquier otra nave de descenso y que la mayoría de los cazas pesados. Esta nave poco abundante puede ser la decisiva en una batalla naval.

Tipo: Aerodinámica militar
Empleo: Nave de asalto
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2582

Masa: 4.500 toneladas
Dimensiones:
Longitud: 125 metros
Anchura: 37,4 metros
Altura: 23 metros

Combustible: 300 toneladas (1.800)
Toneladas-quema/día: 1,84
Impulsión segura: 8
Impulsión máxima: 12

Blindaje:
Delantero: 29
Lateral: 26
Posterior: 17

Radiadores: 124

ArmamentoValor según alcance						
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**
Delantero	CPP	20	2	2	—	—
Delantero	MLA	12	2	2	2	—
Delantero	Láser	22	3	2	—	—
AI	CPP	10	1	1	—	—
AI	CA	9	3	1	—	—
AI	MLA	12	2	2	2	—
AI	Láser	6	1	—	—	—
AD	CPP	10	1	1	—	—
AD	CA	9	3	1	—	—
AD	MLA	12	2	2	2	—
AD	Láser	6	1	—	—	—
PI	CPP	10	1	1	—	—
PI	CA	3	1	1	—	—
PI	Láser	14	2	1	—	—
PD	CPP	10	1	1	—	—
PD	CA	3	1	1	—	—
PD	Láser	14	2	1	—	—
Posterior	CA	7	2	1	1	—
Posterior	MLA	4	1	1	1	—
Posterior	Láser	6	1	—	—	—

Carga: 250 toneladas
Bodega 1: Naves pequeñas (2) 1 Escotilla
Bodega 2: Cazas (2) 1 Escotilla
Bodega 3: Carga 1 Escotilla

Tripulación: 30
Marines: 30
Puntos de marines: 30

Coste: 350.000.000 billetes-C (nueva)
Gasto/misión: 750.000 billetes-C
Notas: No puede operar en la atmósfera.

GRANDES NAVES

FORTRESS

Las armas letales y el grueso blindaje de las naves de descenso de la clase *Fortress (Fortaleza)*, proporcionan una reputación bien merecida a su efecto mortífero. Sin embargo, su considerable poder ofensivo también hace de esta nave uno de los principales objetivos para las fuerzas enemigas. Por ello, las naves de la clase *Fortress* son cada vez más escasas, y los militares de la Esfera Interior las reservan para situaciones en el campo de batalla en que la mencionada nave dispone de un fuerte apoyo por parte de otras embarcaciones.

Tipo: Esferoidal Militar
Empleo: Nave de asalto
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2613

Masa: 6.000 toneladas
Dimensiones:
Longitud: 112 metros
Anchura: 112 metros
Altura: 94 metros

Combustible: 400 toneladas (2.000)
Toneladas-quema/día: 1,84
Impulsión segura: 3
Impulsión máxima: 5

Blindaje:
Delantero: 22
Lateral: 21
Posterior: 15

Radiadores: 131

Armamento

		Valor según alcance				
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**
Delantero	CPP	20	2	2	—	—
Delantero	CA	2	1	1	—	—
Delantero	Láser	22	3	2	—	—
DI	CPP	10	1	1	—	—
DI	MLA	12	2	2	2	—
DI	Láser	25	4	2	—	—
DD	CPP	10	1	1	—	—
DD	MLA	12	2	2	2	—
DD	Láser	25	4	2	—	—
PI	CPP	10	1	1	—	—
PI	CA	8	3	1	—	—
PI	MLA	8	1	1	—	—
PI	MCA	8	2	—	—	—
PI	Láser	6	1	—	—	—
PD	CPP	10	1	1	—	—
PD	CA	8	3	1	—	—
PD	MLA	8	1	1	—	—
PD	MCA	8	2	—	—	—
PD	Láser	6	1	—	—	—
Posterior	CA	1	1	1	—	—
Posterior	Láser	22	3	2	—	—

Carga: 175 toneladas
Bodega 1: 'Mechs (12) — 1 Escotilla
Bodega 2: Vehículos (12 pesados) — 2 Escotillas
Bodega 3: Carga — 2 Escotillas

Tripulación: 42
Tropa: 135 + 24
Puntos de marines: 15

Coste: 800.000.000 billetes-C (nueva)
Gasto/misión: 4.000.000 billetes-C

Notas: Equipada con un cañón Long Tom para ser utilizado cuando ha tomado tierra.

LEOPARD VP

Esta versión portacazas de las naves de descenso clase *Leopard*, se trata del transporte Aeroespacial más común en toda la Esfera Interior. Como se han realizado las mínimas variaciones en su forma para acomodar las distintas cargas útiles, el *Leopard VP* se parece muchísimo a su nave hermana adaptada para el transporte de 'Mechs. Utilizada principalmente para resguardar a la flota principal de las naves enemigas, estas embarcaciones rara vez operan solas. Cada *Leopard VP* lleva una escuadrilla de cazas.

Tipo: Aerodinámica militar
Empleo: Portacazas
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2581

Masa: 1.720 toneladas
Dimensiones:
Longitud: 70,2 metros
Anchura: 53 metros
Altura: 19,8 metros

Combustible: 123 toneladas (1.230)
Toneladas-quema/día: 1,84
Impulsión segura: 4
Impulsión máxima: 6

Blindaje:
Delantero: 14
Lateral: 13
Posterior: 10

Radiadores: 80

Armamento

		Valor según alcance				
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**
Delantero	CPP	20	2	2	—	—
Delantero	MLA	6	1	1	1	—
Delantero	Láser	9	2	—	—	—
AI	MLA	6	1	1	1	—
AI	Láser	19	2	2	—	—
AD	MLA	6	1	1	1	—
AD	Láser	19	2	2	—	—
Posterior	Láser	14	2	1	—	—

Carga: Ver **Notas**
Bodega 1: Cazas (2) — 2 Escotillas
Bodega 2: Cazas (2) — 2 Escotillas
Bodega 3: Cazas (2) — 2 Escotillas

Tripulación: 9
Pasajeros: 12
Puntos de marines: 4

Coste: 60.000.000 billetes-C (nueva)
Gasto/misión: 60.000 billetes-C

Notas: La sustracción de uno de los compartimientos para cazas proporciona un espacio de 150 toneladas de carga.

VENGEANCE

Las naves de descenso de la clase *Vengeance*, son los mayores portacazas jamás construidos en la Esfera Interior, encontrándose entre las naves más mortíferas utilizadas por los Estados Sucesores. Lleva cuarenta cazas, virtualmente garantiza la superioridad aeroespacial en cualquier enfrentamiento. Tal inmenso complemento de cazas puede reducir a basura a la mayoría de los objetivos en cuestión de minutos, incluyendo a las temibles naves de guerra de los Clanes. Las naves independientes de la clase *Vengeance* pueden pedir unos honorarios no inferiores a cinco millones de billetes-C, y con frecuencia el propietario de la embarcación puede pedir la cantidad que desee.

Tipo: Aerodinámica militar
Empleo: Portacazas
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2782

Masa: 10.000 toneladas
Dimensiones:
Longitud: 234 metros
Anchura: 96 metros
Altura: 20 metros

Combustible: 500 toneladas (2.000)
Toneladas-quema/día: 1,84
Impulsión segura: 4
Impulsión máxima: 6

Blindaje:
Delantero: 14
Lateral: 15
Posterior: 18

Radiadores: 121

Armamento			**Valor según alcance**			
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**
Delantero	Láser	14	2	1	—	—
AI	Láser	14	2	1	—	—
AD	Láser	14	2	1	—	—
PI	CPP	10	1	1	—	—
PI	MLA	12	2	2	2	—
PI	CA	1	1	1	—	—
PI	Láser	20	3	1	—	—
PD	CPP	10	1	1	—	—
PD	MLA	12	2	2	2	—
PD	CA	1	1	1	—	—
PD	Láser	20	3	1	—	—
Posterior	CA	1	1	1	—	—
Posterior	MLA	4	1	1	1	—
Posterior	Láser	6	1	—	—	—

Carga: 250 toneladas
Bodega 1: Cazas (20) 4 Escotillas
Bodega 2: Cazas (20) 4 Escotillas
Bodega 3: Carga 1 Escotilla

Tripulación: 9
Pasajeros: 100
Puntos de marines: 14

Coste: 350.000.000 billetes-C (nueva)
Gasto/misión: 5.000.000+ billetes-C

Notas: No puede operar en la atmósfera.

BUCCANEER

Aunque originalmente destinado a uso militar, el diseño del *Buccaneer* jamás vio el servicio activo. En el siglo XXXI el *Buccaneer* llegó a ser el transporte de carga civil más común en toda la Esfera Interior.

Tipo: Aerodinámica Civil
Empleo: Transporte de carga
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2708

Masa: 3.500 toneladas
Dimensiones:
Longitud: 136,5 metros
Anchura: 127,5 metros
Altura: 30 metros

Combustible: 160 toneladas (960)
Toneladas-quema/día: 2,82
Impulsión segura: 3
Impulsión máxima: 5

Blindaje:
Delantero: 7
Lateral: 6
Posterior: 5

Radiadores: 58

Armamento			**Valor según alcance**			
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**
Delantero	Láser	8	1	1	—	—
Delantero	MLA	2	1	1	1	—
AI	Láser	6	1	—	—	—
AD	Láser	6	1	—	—	—
Posterior	Láser	6	1	—	—	—

Carga: 2.562 toneladas
Bodega 1: Carga 2 Escotillas
Bodega 2: NE
Bodega 3: NE

Tripulación: 12
Pasajeros: 0
Puntos de marines: 2

Coste: 100.000.000 billetes-C (nueva)
Gasto/misión: 256.000 billetes-C

MULE

La enorme nave de descenso de la clase *Mule* fue construida por primera vez durante el apogeo de la Liga Estelar, y permanece como embarcación civil ampliamente utilizada dentro de los Estados Sucesores. Popular incluso entre los Clanes, es utilizado frecuentemente por la casta mercante.

Tipo: Esferoidal Civil
Empleo: Transporte de carga
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2737

Masa: 11.200 toneladas
Dimensiones:
Longitud: 158 metros
Anchura: 158 metros
Altura: 100,4 metros

Combustible: 319 toneladas (1.276)
Toneladas-quema/día: 4,22
Impulsión segura: 3
Impulsión máxima: 5
Radiadores: 58

Blindaje:
Delantero: 7
Lateral: 8
Posterior: 6

Armamento			**Valor según alcance**			
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**
Delantero	CA	1	1	1	1	—
Delantero	Láser	3	1	—	—	—
Delantero	Proxi.	2	1	—	—	—
DI	MCA	4	1	—	—	—
DI	Láser	6	1	—	—	—
DD	MCA	4	1	—	—	—
DD	Láser	6	1	—	—	—
PI	Láser	11	1	1	1	—
PD	Láser	11	1	1	1	—
Posterior	Láser	11	1	1	1	—

Carga: 8.450 toneladas
Bodega 1: Carga 2 Escotillas
Bodega 2: Carga 2 Escotillas
Bodega 3: NE

Tripulación: 20
Pasajeros: 0
Puntos de marines: 4

Coste: 300.000.000 billetes-C (nueva)
Gasto/misión: 854.000 billetes-C

GRANDES NAVES

MAMMOTH

Las naves de la clase *Mammoth,* son las más grandes naves de descenso capaces de llevar a cabo aterrizajes planetarios. Forman el grueso de los transportes de la Esfera Interior. Entre sus usos, algunas naves de descenso *Mammoth* actúan como grandes depósitos de combustible cargados con hidrógeno diatómico. La mayoría de los *Mammoth* pertenecen a grandes corporaciones; pocos capitanes las poseen independientemente.

Tipo: Esferoidal Civil
Empleo: Transporte de carga
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2808

Masa: 52.000 toneladas
Dimensiones:
Longitud: 277 metros
Anchura: 277 metros
Altura: 170,6 metros

Combustible: 420 toneladas (840)
Toneladas-quema/día: 8,37
Impulsión segura: 3
Impulsión máxima: 5

Blindaje:
Delantero: 8
Lateral: 6
Posterior: 5

Radiadores: 153

Armamento		**Valor según alcance**				
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**
Delantero	Láser	8	1	1	—	—
PI	Láser	14	2	1	—	—
PD	Láser	14	2	1	—	—
Posterior	Proxi.	2	1	—	—	—

Carga: 40.110 toneladas
Bodega 1: naves pequeñas (4) 4 Escotillas
Bodega 2: Carga 3 Escotillas
Bodega 3: Carga 3 Escotillas

Tripulación: 35
Pasajeros: 0
Puntos de marines: 7

Coste:1.200.000.000 billetes-C (nueva)
Gasto/misión: 4.011.000 billetes-C

BEHEMOTH

La mayor nave de descenso jamás construida, el *Behemoth* excede en peso a varias clases de naves de salto. Su enorme tamaño le impide realizar aterrizajes planetarios u operaciones atmosféricas, y la mayoría de los capitanes de estas nave de descenso consideran arriesgado operar bajo los efectos de la gravedad.

Tipo: Esferoidal Civil
Empleo: Transporte de carga
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2782

Masa: 100.000 toneladas
Dimensiones:
Longitud: 200 metros
Anchura: 200
Altura: 275 metros

Combustible: 600 toneladas (1.200)
Toneladas-quema/día: 8,83
Impulsión segura: 2
Impulsión máxima: 3

Blindaje:
Delantero: 5
Lateral: 5
Posterior: 6

Radiadores: 158

Armamento		**Valor según alcance**				
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**
DI	Láser	14	2	1	—	—
DD	Láser	14	2	1	—	—
PI	Láser	14	2	1	—	—
PD	Láser	14	2	1	—	—
Posterior	Láser	6	1	—	—	—

Carga: 84.195 toneladas
Bodega 1: Naves pequeñas (4) 2 Escotillas
Bodega 2: Carga 10 Escotillas
Bodega 3: Carga 10 Escotillas

Tripulación: 50
Pasajeros: 0
Puntos de marines: 14

Coste: 2.000.000.000 billetes-C (nueva)
Gasto/misión: 8.400.000 billetes-C

Notas: No puede operar en la atmósfera.

MONARCH

La embarcación clase *Monarch* es una entre un puñado de naves de descenso construidas para llevar pasajeros. Aunque clasificado como aerodinámico, el *Monarch* no tiene alas. En su lugar, utiliza su fuselaje para proporcionarse sustentación aerodinámica.

Tipo: Aerodinámica Civil
Empleo: Nave de línea
Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2759

Masa: 5.000 toneladas
Dimensiones:
Longitud: 169 metros
Anchura: 104 metros
Altura: 30 metros

Combustible: 112 toneladas (560)
Toneladas-quema/día: 3,37
Impulsión segura: 3
Impulsión máxima: 5
Radiadores: 76
Armamento: Ninguno

Blindaje:
Delantero: 5
Lateral: 4
Posterior: 3

Carga: 900 toneladas
Bodega 1: Pasajeros
Bodega 2: Carga 2 Escotillas
Bodega 3: NE

Tripulación: 34
Pasajeros: 266
Puntos de marines: 6

Coste: 200.000.000 billetes-C (nueva)
Gasto/misión: 228.000 billetes-C

NAVES DE DESCENSO DE LA LIGA ESTELAR

CONFEDERATE

El *Confederate* sirvió como transporte de BattleMechs típico de las Fuerzas Armadas de la Liga Estelar. Muchas de ellas desaparecieron de la Esfera Interior en el Éxodo del 2784, pero un número considerable permaneció con las unidades de las FALE que optaron por quedarse. Sin

embargo, la complicada tecnología del sistema del reactor causó numerosos problemas de mantenimiento que contribuyeron a una disminución constante en su número. A partir del 3056, entre todos los cuerpos militares de la Esfera Interior tan sólo disponían de dos naves de descenso *Confederate*. El número utilizado por los Clanes permanece desconocido.

Tipo: Esferoidal militar
Empleo: Transporte de 'Mechs
Tecnología: Liga Estelar
Entrada en servicio: 2602

Masa: 1.860 toneladas
Dimensiones:
Longitud: 36,4 metros
Anchura: 36,4 metros
Altura: 32,6 metros

Combustible: 135 toneladas (2.700)
Toneladas-quema/día: 1,65
Impulsión segura: 4
Impulsión máxima: 6

Blindaje:
Delantero: 22
Lateral: 19
Posterior: 13

Radiadores: 92

Armamento		**Valor según alcance**				
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**
Delantero	Láser	22	3	2	—	—
DI	Láser	39	5	3	—	—
DD	Láser	39	5	3	—	—
PI	Láser	25	3	2	—	—
PD	Láser	25	3	2	—	—
Posterior	Láser	22	3	2	—	—

Carga: 20 toneladas
Bodega 1: 'Mechs (2) — 2 Escotillas
Bodega 2: 'Mechs (2) — 2 Escotillas
Bodega 3: 'Mechs (2) o Cazas (2) — 2 Escotillas

Tripulación: 10
Pasajeros: 6
Puntos de marines: 4

TITAN

Aunque 2.000 toneladas más pesado que el portacazas de la clase *Vengeance*, el *Titan* sólo transporta 18 cazas. Sin embargo, la embarcación suple esta deficiencia con un enorme despliegue de armamento, aventajando en armas incluso a la mortífera nave de descenso de la clase *Achilles*. La masiva potencia de fuego del *Titan* hizo de esta clase de embarcación uno de los blancos principales durante las guerras de Sucesión, y ninguna de ellas ha sobrevivido hasta el presente en la Esfera Interior.

Tipo: Aerodinámica militar
Empleo: Portacazas
Tecnología: Liga Estelar
Entrada en servicio: 2647

Masa: 12.000 toneladas
Dimensiones:
Longitud: 250 metros
Anchura: 162 metros
Altura: 47,2 metros

Combustible: 480 toneladas (2.880)
Toneladas-quema/día: 1,84
Impulsión segura: 5
Impulsión máxima: 8

Blindaje:
Delantero: 25
Lateral: 25
Posterior: 26

Radiadores: 185

Armamento		**Valor según alcance**				
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**
Delantero	CA	21	6	—	—	—
Delantero	MLA	18	4	4	4	—
Delantero	Láser	80	8	8	—	—
AI	CA	14	4	—	—	—
AI	MLA	6	1	1	1	—
AI	Láser	44	5	3	—	—
AD	CA	14	4	—	—	—
AD	MLA	6	1	1	1	—
AD	Láser	44	5	3	—	—
Posterior	CA	7	2	—	—	—
Posterior	MLA	6	1	1	1	—
Posterior	Láser	12	2	—	—	—

Carga: 35 toneladas
Bodega 1: Cazas (6) — 2 Escotillas
Bodega 2: Cazas (6) — 2 Escotillas
Bodega 3: Cazas (6) — 2 Escotillas

Tripulación: 38
Pasajeros: 22
Puntos de marines: 8

NAVES DE DESCENSO DE LOS CLANES

BROADSWORD

En varios Clanes, la clase *Broadsword* ha reemplazado al *Leopard* como transporte preferido de BattleMechs. Superficialmente es similar al diseño más viejo del *Leopard*, pero el *Broadsword* alardea un armamento, maniobrabilidad y blindaje superior, aunque carece del apoyo integral de cazas. Sin embargo, el alcance del armamento de la nave de descenso permite mantener a los cazas atacantes a distancia del armamento.

Tipo: Aerodinámica militar
Empleo: Transporte de 'Mechs
Tecnología: Clan
Entrada en servicio: 2979

Masa: 1.850 toneladas
Dimensiones:
Longitud: 80 metros
Anchura: 43 metros
Altura: 23 metros

Combustible: 123 toneladas (1.230)
Toneladas-quema/día: 1,84
Impulsión segura: 5
Impulsión máxima: 8

Blindaje:
Delantero: 19
Lateral: 16
Posterior: 12

Radiadores: 158

Armamento		**Valor según alcance**				
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**
Delantero	Láser	24	2	2	2	2
Delantero	Impul.	4	1	1	—	—
Delantero	MLA	6	2	2	2	—
Delantero	CPP	30	3	3	3	—
Delantero	Proxim.	1	1	—	—	—
AI	MLA	12	3	3	3	—
AI	Impul.	14	2	2	—	—
AD	MLA	12	3	3	3	—
AD	Impul.	14	2	2	—	—
Posterior	Impul.	4	1	1	—	—
Posterior	MCA	8	2	2	—	—

GRANDES NAVES

Carga: 25 toneladas

Bodega 1: 'Mech (2)	2 Escotillas
Bodega 2: 'Mech (2)	2 Escotillas
Bodega 3: 'Mech (1)	1 Escotilla

Tripulación: 5
Pasajeros: 0
Puntos de marines: 13

CARRIER

Como las normas de combate de los Clanes consideran a las nave de descenso como no combatientes, las naves de descenso de los Clanes no llevan sus propios cazas. Los Clanes todavía desean utilizar a los cazas en otros papeles, particularmente en las frecuentemente pequeñas pero fieras escaramuzas comunes a los juicios de los Clanes, pero carecían de los transportes adecuados para ellos. En el 2882, el Clan Cuervo de Nieve desveló la nave de descenso clase *Carrier*. En un siglo, este diseño encontró su lugar en el brazo armado de cada Clan.

Tipo: Aerodinámica militar
Empleo: Portacazas
Tecnología: Clan
Entrada en servicio: 2882

Masa: 5.000 toneladas
Dimensiones:
Longitud: 170 metros
Anchura: 93 metros
Altura: 43 metros

Combustible: 337 toneladas (2.022)
Toneladas-quema/día: 1,84
Impulsión segura: 5
Impulsión máxima: 8

Blindaje:
Delantero: 18
Lateral: 15
Posterior: 16

Radiadores: 152

Armamento		Valor según alcance				
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**
Delantero	MCA	24	7	7	—	6
Delantero	Proxim.	6	3	—	—	6
Delantero	Láser	60	5	5	5	5
AD	Impul.	30	3	3	3	3
AD	Proxim.	—	2	—	—	—
AD	Láser	25	4	4	—	5
AD	CA	2	3	3	3	2
AI	Impul.	30	3	3	3	3
AI	Proxim.	—	2	—	—	—
AI	Láser	25	4	4	—	5
AI	CA	2	3	3	3	2
AD (Post.)	CA	8	5	5	3	4
AD (Post.)	Láser	9	2	—	—	3
AI (Post.)	CA	8	5	5	3	4
AI (Post.)	Láser	9	2	—	—	3
Posterior	CA	28	6	6	—	2
Posterior	Láser	60	5	5	5	—

Carga: 724 toneladas

Bodega 1: Cazas (5)	2 Escotillas
Bodega 2: Cazas (5)	2 Escotillas
Bodega 3: Carga	1 Escotilla

Tripulación: 17
Pasajeros: 20
Puntos de marines: 12

NAVES DE SALTO

SCOUT

El *Scout* es la más pequeña nave de salto en uso en toda la Esfera Interior. Diseñada para largas operaciones independientes, el *Scout* tiene cómodos camarotes y un compartimiento médico de tamaño considerable. Para compensar la carencia de una plataforma gravítica, el *Scout* produce su gravedad mediante el método de aceleración, también conocido como maniobra de gravedad.

Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2712

Masa: 79.000 toneladas
Longitud: 273 metros
Diámetro de vela: 890 metros

Combustible: 46 toneladas (184)
Toneladas-quema/día: 9,77
Impulsión de estacionario:
0,2G (Impulsión 0,4)

Blindaje:
Delantero: 6
Lateral-delantero: 6
Lateral-posterior: 5
Posterior: 4

Integridad de la vela: 3
Integridad del reactor KF: 3

Radiadores: 158
Armamento: Ninguno

Carga: 450 toneladas

Bodega 1: Carga	1 Escotilla
Bodega 2: Naves pequeñas (1)	1 Escotilla
Bodega 3: NE	

Capacidad en naves de descenso: 0
Plataforma gravítica: Ninguna

Tripulación: 18
Pasajeros: 0
Puntos de marines: 6

Coste: 300.000.000 billetes-C

HUNTER

Desarrollado por el Clan Oso Fantasma, el *Hunter* es una nave de salto exploradora, diseñada para buscar flotas enemigas y explorar nuevos sistemas estelares. El diseño original no incorporó una batería de fusión de litio, lo que menoscabó seriamente su utilidad. Hacia mediados del siglo XXX, los Clanes mejoraron la mayoría de estas embarcaciones incorporándoles el avanzado sistema de fusión de litio, distribuyendo las pocas naves restantes no modificadas entre las unidades de libre-nacidos. La flota de la unidad mercenaria los Dragones de Wolf tiene varios *Hunters,* que puede que sean o no versiones mejoradas.

Tecnología: Clan
Entrada en servicio: 2832

Masa: 95.000 toneladas
Longitud: 302 metros
Diámetro de vela: 852 metros

Combustible: 400 toneladas (800)
Toneladas-quema/día: 9,77
Impulsión de estacionario:
0,1 G (Impulsión 0,2)

Blindaje:
Delantero: 8
Lateral-delantero: 6
Lateral-posterior: 6
Posterior: 8

Integridad de la vela: 3
Integridad del reactor KF: 3

Radiadores: 186

Armamento		Valor según alcance				
Ángulo	Tipo	Calor	C	M	L	Extremo
Delantero	Impul.	10	1	1	1	—
Delantero	MCA	3	1	1	—	—
Delantero	Proxim.	1	1	—	—	—
DI	Impul.	20	2	2	2	—
DD	Impul.	20	2	2	2	—
PI	MCA	6	2	2	—	—
PD	MCA	6	2	2	—	—

Carga: 1.021 toneladas
Bodega 1: Carga 1 Escotilla
Bodega 2: NE
Bodega 3: NE
Capacidad en naves de descenso: 1
Plataforma gravítica: Ninguna

Tripulación: 10
Pasajeros: 10
Puntos de marines: 8

Coste: NE

Notas: Nave de reconocimiento de los Clanes. Normalmente lleva un transbordador de descenso K1C o una nave de descenso para llevar a cabo aterrizajes planetarios.

MERCHANT

Como su nombre implica (Mercante), esta nave ha pasado a ser el sostén de las flotas comerciales en todo el espacio conocido. La encarnación actual de este venerable diseño lleva la mitad de tripulación que el original, convirtiendo una extensa sección de los viejos camarotes de la tripulación en un espacio destinado a carga.

Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2503

Masa: 120.000 toneladas
Longitud: 320 metros
Diámetro de vela: 950 metros

Combustible: 85 toneladas (85)
Toneladas-quema/día: 19,75
Impulsión de estacionario:
0,1 G (Impulsión 0,2)

Blindaje:
Delantero: 4
Lateral-delantero: 5
Lateral-posterior: 4
Posterior: 4

Integridad de la vela: 3
Integridad del reactor KF: 3

Radiadores: 98
Armamento: Ninguno

Carga: 600 toneladas
Bodega 1: Carga 3 Escotillas
Bodega 2: Naves pequeñas (2) 1 Escotilla
Bodega 3: NE
Capacidad en naves de descenso: 2
Plataforma gravítica: 1 (40 metros de diámetro)

Tripulación: 20
Pasajeros: 0
Puntos de marines: 7

Coste: 400.000.000 billetes-C

INVADER

La nave de salto más común en los Estados de Sucesor y en la zona de ocupación de los Clanes, el *Invader,* forma aproximadamente el 45 por ciento de todas las naves de salto registradas. Diseñadas para llevar tres naves de descenso, las embarcaciones de esta clase se ven enfrascadas tanto en operaciones civiles como militares, aunque entre mercenarios y ejércitos estatales se utiliza el 70 por ciento de los *Invaders* existentes.

Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2631

Masa: 152.000 toneladas
Longitud: 505 metros
Diámetro de vela: 1024 metros

Combustible: 50 toneladas (50)
Toneladas-quema/día: 19,76
Impulsión de estacionario:
0,1 G (Impulsión 0,2)

Blindaje:
Delantero: 7
Lateral-delantero: 7
Lateral-posterior: 6
Posterior: 5

Integridad de la vela: 4
Integridad del reactor KF: 4

Radiadores: 116

Armamento		Valor según alcance				
Ángulo	Tipo	Calor	C	M	L	Extremo
DI	CPP	10	1	1	—	—
DD	CPP	10	I	1	—	—
Configuración alternativa						
DI	Láser	8	1	1	—	—
DD	Láser	8	1	1	—	—

Carga: 1.000 toneladas
Bodega 1: Carga 1 Escotilla
Bodega 2: Naves pequeñas (2) 2 Escotillas
Bodega 3: NE
Capacidad en naves de descenso: 3
Plataforma gravítica: 1 (65 metros de diámetro)

Tripulación: 24
Pasajeros: 0
Puntos de marines: 9

Coste: 500.000.000 billetes C

STAR LORD

La enorme nave de salto *Star Lord* sirve casi exclusivamente como embarcación militar. Comparado con los minúsculos camarotes a bordo de la mayoría de naves de salto o en las seis naves de descenso que lleva, las naves de la clase *Star Lord* disponen de un lujoso espacio habitable. Además de los camarotes correspondientes a su tripulación, el *Star Lord* incorpora 50 grandes y cómodos camarotes adicionales, para permitir a las tripulaciones de las naves de descenso un descanso de sus apretadas instalaciones.

Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2590

Masa: 274.000 toneladas
Longitud: 660 metros
Diámetro de vela: 1.140 metros

Combustible: 100 toneladas (50)
Toneladas-quema/día: 39,52
Impulsión de dstacionario:
0,1 G (Impulsión 0,2)

Blindaje:
Delantero: 6
Lateral-delantero: 6
Lateral-posterior: 5
Posterior: 4

Integridad de la vela: 4
Integridad del reactor KF: 5

Radiadores: 130
Armamento: Ninguna

Carga: 3.000 toneladas
Bodega 1: Carga 1 Escotilla
Bodega 2: Naves pequeñas (4) 2 Escotillas
Bodega 3: NE
Capacidad en naves de descenso: 6
Plataforma gravítica: 1 (110 metros de diámetro)

Tripulación: 30
Pasajeros: 50
Puntos de marines: 12

Coste: 750.000.000 billetes-C

MONOLITH
Las mayores naves utilizadas por los militares de los Estados Sucesores, las naves de salto clase *Monolith,* son las segundas en tamaño sólo ante las naves de guerra de los Clanes y embarcaciones similares bajo construcción en la Esfera Interior. A pesar del relativamente escaso número de *Monoliths*, los astilleros de la Esfera Interior han continuado construyendo grandes cantidades de recambios para estas naves, lo que les ha permitido permanecer en servicio durante mucho más tiempo que otras naves de salto.

Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2776

Masa: 380.000 toneladas
Longitud: 750 metros
Diámetro de vela: 1.270 metros

Combustible: 60 toneladas (30)
Toneladas-quema/día: 39,53
Impulsión de estacionario:
0,1G (Impulsión 0,2)

Blindaje:
Delantero: 11
Lateral-delantero: 10
Lateral-posterior: 11
Posterior: 8

Integridad de la vela: 5
Integridad del reactor KF: 7

Radiadores: 137
Armamento: Ninguno

Carga: 7.000 toneladas
Bodega 1: Carga 1 Escotilla
Bodega 2: Naves pequeñas (6) 2 Escotillas
Bodega 3: NE
Capacidad en naves de descenso: 9
Plataforma gravítica: 2 (ambas de 105 metros de diámetro)

Tripulación: 30
Pasajeros: 0
Puntos de marines: 12

Coste: 1.000.000.000 billetes C

NAVES DE GUERRA

Nota: CZS = capacidad de ataque contra cazas y naves pequeñas. Cada clase de nave de guerra tiene una versión de los Clanes, equipada con sistemas de batería de fusión de litio. Como las naves de guerra de los Clanes utilizan como marines a elementales equipados con armadura de combate, debe multiplicarse por 5 cada Punto de Marine, en las embarcaciones de los Clanes. Otras diferencias entre las naves de guerra de los Clanes y las de la Esfera Interior se describen en el texto adjunto a cada descripción.

BUG-EYE
Las Fuerzas Armadas de la Liga Estelar desarrollaron el *Bug-Eye* como nave de reconocimiento, utilizando técnicas eventualmente perdidas por la devastación de la guerra. Menores que la mayoría de las naves de descenso, las *Bug-Eye* podían mezclarse fácilmente con el tráfico de naves de descenso civiles. Todas las naves de descenso de esta clase o sucumbieron en las batallas que tuvieron lugar durante el golpe de Amaris o se unieron al Éxodo del general Kerensky cuando partió de la Esfera Interior. Aunque los Clanes poseen naves de guerra *Bug-Eye*, su estilo de guerra honorable no les permite utilizar embarcaciones de vigilancia. Los Clanes parecen no haber incluido *Bug-Eyes* en su flota de invasión.

Tecnología: Liga Estelar
Entrada en servicio: 2620
Cantidad construida: 170 (estimado)

Masa: 6.100 toneladas
Longitud: 129 metros
Diámetro de vela: 86 metros

Combustible: 95 toneladas (1.520)
Toneladas-quema/día: 2,82
Impulsión segura: 5
Impulsión máxima: 8

Blindaje:
Delantero: 32
Lateral-delantero: 28
Lateral-posterior: 28
Posterior: 22

Integridad de la vela: 3
Integridad del reactor KF: 2

Radiadores: 65

Armamento			**Valor según alcance**				
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**CZS**
Delantero	CPP	10	1	1	—	—	S
AI	Láser	8	1	1	—	—	S
AD	Láser	8	1	1	—	—	S
Posterior	CA	7	2	—	—	—	S

Carga: 10 toneladas
Bodega 1: Carga 1 Escotilla
Bodega 2: NE
Bodega 3: NE
Capacidad en naves de descenso: 0
Plataforma gravítica: Ninguna

Tripulación: 20
Pasajeros: 0
Puntos de marines: 7

Coste: NE

Notas: Embarcación de vigilancia. Vela de salto desprendible.

VINCENT (CORBETA)
Como la mayoría de las demás corbetas, la clase *Vincent* sirve como patrullera y puede derrotar a la mayoría de las embarcaciones piratas. La mayor parte de las 500 *Vincents* construidas por la Liga Estelar fueron destruidas en la campaña para liberar a la Tierra de las fuerzas de Amaris, pero una buena cantidad de ellas desapareció en el Éxodo. Ahora han vuelto con la flota de invasión de los Clanes.

GRANDES NAVES

Tecnología: Liga Estelar
Entrada en servicio: 2432
Cantidad construida: 530

Combustible: 2.000 toneladas (1.000)

Toneladas-quema/día: 39,52
Impulsión segura: 4
Impulsión máxima: 6

Integridad de la vela: 3
Integridad del reactor KF: 10

Masa: 412.000 toneladas
Longitud: 402 metros
Diámetro de vela: 1.005 metros

Blindaje:
Delantero: 16
Lateral-delantero: 19
Lateral-posterior: 19
Posterior: 16

Radiadores: 490

Armamento		**Valor según alcance**					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**CZS**
Delantero	Bcuda	20	2	2	2	2	S
DI	Láser	16	2	2	—	—	
DI	CAN	30	1—	1—	1—	—	
DD	Láser	16	2	2	—	—	
DD	CAN	30	1—	1—	1—	—	
CI	Láser	16	2	2	—	—	
CI	CAN	30	1—	1—	1—	—	
CD	Láser	16	2	2	—	—	
CD	CAN	30	1—	1—	1—	—	

Carga: 2.000 toneladas
Bodega 1: Carga — 1 Escotilla
Bodega 2: Cazas (6) — 1 Escotilla
Bodega 3: Naves pequeñas (4) — 1 Escotilla
Capacidad en naves de descenso: 0
Plataforma gravítica: 1 (60 metros de diámetro)

Tripulación: 113
Pasajeros: 0
Puntos de marines: 40

Disponibilidad: NE

Notas: Vela de salto desprendible.

ESSEX (DESTRUCTOR)

Los primeros destructores apodados *Essex* entraron en servicio con la Hegemonía Terrestre, abriendo el camino de los destructores de la clase *Essex* de la Liga Estelar en el apogeo de ese imperio. Durante la guerra de Reunificación hacia finales del siglo XXVI y la rebelión de la Periferia que estalló en Nueva Vandenburg en el año 2765, esta veloz nave de guerra frecuentemente fue desplegada en el grueso de la acción. Tras la revuelta de Nueva Vandenburg, muchas naves de la clase *Essex* proporcionaron guarniciones de las FALE como único nexo de unión con la Esfera Interior. Actualmente, las embarcaciones de esta clase prestan sus servicios en las flotas de los Clanes Víbora de Acero y Jaguar de Humo.

Tecnología: Liga Estelar
Entrada en servicio: 2711
Cantidad construida: 300

Combustible: 1.200 toneladas (600)
Toneladas-quema/día: 39,52
Impulsión segura: 3

Masa: 612.000 toneladas
Longitud: 615 metros
Diámetro de vela: 1.120 metros

Impulsión máxima: 5

Integridad de la vela: 4
Integridad del reactor KF: 15

Radiadores: 1.492

Blindaje:
Delantero: 37
Lateral-delantero: 37
Lateral-posterior: 37
Posterior: 35

Armamento		**Valor según alcance**					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**CZS**
Delantero	CAN	120	40	40	40	—	
DI	CAN	180	60	60	60	—	
DI	Bcuda	10	2	2	2	2	S
DD	CAN	180	60	60	60	—	
DD	Bcuda	10	2	2	2	2	S
CI	LásN	104	7	7	7	—	
CI	NPPC	270	18	18	18	18	
CD	LásN	104	7	7	7	—	
CD	CPPN	270	18	18	18	18	
PI	LásN	104	7	7	7	—	
PI	CPPN	270	18	18	18	18	
PD	LásN	104	7	7	7	—	
PD	CPPN	270	18	18	18	18	
Posterior	CAN	120	40	40	40	—	
Posterior	CAN	120	40	40	40	—	
Posterior	Bcuda	10	2	2	2	2	S

Carga: 3.200 toneladas
Bodega 1: Carga — 1 Escotilla
Bodega 2: Cazas (6) — 1 Escotilla
Bodega 3: Naves pequeñas (4) — 1 Escotilla
Capacidad en naves de descenso: 0
Plataforma gravítica: 1 (55 metros de diámetro)

Tripulación: 208
Pasajeros: 20
Puntos de marines: 70

Coste: NE

Notas: Los cazas pueden utilizar la escotilla de la bodega de las naves pequeñas.

LOLA III (DESTRUCTOR)

Entre los destructores más pesadamente armados y blindados, la relativamente barata nave de guerra clase *Lola* fue construida en gran cantidad. Sirvieron como buques de primera línea en la Hegemonía Terrestre y como escoltas en diversos conflictos de la Periferia durante la era de la Liga Estelar. Un gran número de ellos sobrevivió a la campaña de liberación de la Tierra y abandonaron la Esfera Interior en el Éxodo del 2784. Todos los Clanes excepto el Lobo y Gato Nova incluyen estas enormes embarcaciones en sus flotas.

Tecnología: Liga Estelar
Entrada en servicio: 2662
Cantidad construida: 470

Combustible: 1.200 toneladas (600)
Toneladas-quema/día: 39,52
Impulsión segura: 4
Impulsión máxima: 6

Masa: 678.000 toneladas
Longitud: 653 metros
Diámetro de vela: 1.100 metros

Blindaje:
Delantero: 48

Integridad de la vela: 5
Integridad del reactor KF: 20

Delantero-C Lateral: 48
Lateral-posterior: 48
Posterior: 48

Radiadores: 1.485

Armamento		**Valor según alcance**					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**CZS**
Delantero	LásN	170	11	11	11	11	
DI	LásN	255	17	17	17	17	
DI	Tbrón	15	3	3	3	3	S
DD	LásN	255	17	17	17	17	
DD	Tbrón	15	3	3	3	3	S
CI	CAN	120	40	40	40	—	
CI	LásN	70	5	5	5	5	
CI	Bcuda	20	4	4	4	4	S
CD	CAN	120	40	40	40	—	
CD	LásN	70	5	5	5	5	
CD	Bcuda	20	4	4	4	4	S
PI	CAN	120	40	40	40	—	
PI	LásN	70	5	5	5	5	
PD	CAN	120	40	40	40	—	
PD	LásN	70	5	5	5	5	
Posterior	LásN	340	22	22	22	22	
Posterior	Bcuda	10	2	2	2	2	S

Carga: 4.100 toneladas
Bodega 1: Carga 1 Escotilla
Bodega 2: Cazas (6) 1 Escotilla
Bodega 3: Naves pequeñas (4) 1 Escotilla
Capacidad en naves de descenso: 0
Plataforma gravítica: Ninguna.

Tripulación: 154
Pasajeros: 5
Puntos de marines: 50

Coste: NE

Notas: Los cazas pueden utilizar la escotilla de las naves pequeñas.

AEGIS (CRUCERO PESADO)
Un viejo diseño incluso cuando la santísima familia Cameron formó la Liga Estelar, el crucero de la clase *Aegis* vio el servicio por primera vez en el 2372. Estas embarcaciones sirvieron hasta el 2531, cuando las armadas de la Esfera Interior las dejaron de lado en favor del crucero de la clase *Avatar*. Retiradas y conservadas, más bien que desechadas, las embarcaciones orbitaban retiradas entre la Tierra y Marte. Cuando las guerras de Reunificación sometieron a un gran desgaste a la armada de las nacientes FALE, el primer lord de la Liga Estelar, Ian Cameron, ordenó el reequipamiento de los cruceros *Aegis*. Sorprendentemente y contra todo pronóstico, muchas de las embarcaciones de la clase *Aegis* sobrevivieron a la caída de la Liga Estelar y partieron con el general Kerensky. Actualmente, la mayoría de estas embarcaciones prestan servicio en el Clan Halcón de Jade.

Tecnología: Liga Estelar
Entrada en servicio: 2372*
Cantidad construida: 106
(70 reequipadas por las FALE)

Masa: 745.000 toneladas
Longitud: 725 metros
Diámetro de vela: 1.308 metros

Combustible: 1.000 toneladas (500)
Toneladas-quema/día: 39,52
Impulsión segura: 2
Impulsión máxima: 3

Integridad de la vela: 5
Integridad del reactor KF: 20

Blindaje:
Delantero: 91
Lateral-delantero: 101
Lateral-posterior: 101
Posterior: 91

Radiadores: 4.092

Armamento		**Valor según alcance**					
Ángulo	**tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**CZS**
Delantero	CAN	240	70	70	—	—	
DI	CAN	240	70	70	—	—	
DI	Tbrón	45	9	9	9	9	S
DD	CAN	240	70	70	—	—	
DD	Tbrón	45	9	9	9	9	S
CI	CAN	240	70	70	—	—	
CI	CAN	240	70	70	—	—	
CI	CAN	180	60	60	60	—	
CI	CAN	180	60	60	60	—	
CI	LásN	255	17	17	17	17	
CI	Bcuda	10	2	2	2	2	S
CD	CAN	240	70	70	—	—	
CD	CAN	240	70	70	—	—	
CD	CAN	180	60	60	60	—	
CD	CAN	180	60	60	60	—	
CD	LásN	255	17	17	17	17	
CD	Bcuda	10	2	2	2	2	S
PI	CAN	180	60	60	60	—	
PI	CAN	180	60	60	60	—	
PI	LásN	255	17	17	17	17	
PI	Bcuda	10	2	2	2	2	S
PD	CAN	180	60	60	60	—	
PD	CAN	180	60	60	60	—	
PD	LásN	255	17	17	17	17	
PD	Bcuda	10	2	2	2	2	S
Posterior	CAN	240	70	70	—	—	
Posterior	CAN	240	70	70	—	—	
Posterior	LásN	280	18	18	18	18	
Posterior	Tbrón	30	6	6	6	6	S

Carga: 11.600 toneladas
Bodega 1: Carga 1 Escotilla
Bodega 2: Cazas (6) 1 Escotilla
Bodega 3: Naves pequeñas (4) 1 Escotilla
Capacidad en naves de descenso: 4

Plataforma gravítica: 2 (Ambas de 90 metros de diámetro)

Tripulación: 180
Pasajeros: 35
Puntos de marines: 60

Coste: NE

Notas: Los cazas pueden utilizar la escotilla de la bodega de las naves pequeñas.
*Originalmente diseñadas en el año 2372, todas fueron reequipadas en el 2582. Disponen de sistema de baterías de fusión de litio.

GRANDES NAVES

CONGRESS (FRAGATA)

Diseñada como nave de reconocimiento y escolta de convoyes, las fragatas de la clase *Congress* tienen capacidad para llevar a cabo largas operaciones. A pesar de la máxima utilización de cada centímetro cúbico de un buque de la clase *Congress*, las embarcaciones son sorprendentemente cómodas y de fácil mantenimiento. Su único punto débil es la carencia de cazas, fácilmente remediable mediante los complementos de cazas que pueden llevar las naves de descenso transportadas. Las naves de la clase *Congress* han aparecido en la flota de los Clanes, y la fragata *Fire Rose* ha visto la acción contra fuerzas de la Esfera Interior. La infame banda del Corsario Rojo utilizó fragatas *Congress* contra la Esfera Interior durante su supuesta campaña pirata. Los Clanes continúan declarando que el grupo traidor proviene de la llamada casta de bandidos.

Tecnología: Liga Estelar
Entrada en servicio: 2542
Cantidad construida: 200
Masa: 760.000 toneladas
Longitud: 703 metros
Combustible: 2.000 toneladas (1.000)
Diámetro de vela: 1.207 metros
Toneladas-quema/día: 39,52
Impulsión segura: 3
Impulsión máxima: 5
Integridad de la vela: 5
Integridad del reactor KF: 20

Blindaje:
Delantero: 72
Lateral-delantero: 72
Lateral-posterior: 72
Posterior: 75

Radiadores: 1.208

Armamento		Valor según alcance					
Ángulo	**tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**CZS**
Delantero	Orca	20	4	4	4	4	S
DI	CAN	200	60	60	60	—	
DD	CAN	200	60	60	60	—	
CI	CAN	60	20	20	20	—	
CI	Láser	16	1	1	—	—	S
CI	Tbrón	15	3	3	3	3	S
CD	CAN	60	20	20	20	—	
CD	Láser	16	1	1	—	—	S
CD	Tbrón	15	3	3	3	3	S
PI	CAN	60	20	20	20	—	
PI	CAN	100	30	30	30	—	
PI	Láser	16	1	1	—	—	S
PD	CAN	60	20	20	20	—	
PD	CAN	100	30	30	30	—	
PD	Láser	16	1	1	—	—	S
Posterior	CAN	200	60	60	60	—	

Carga: 23.150 toneladas
Bodega 1: Carga — 1 Escotilla
Bodega 2: Cazas (6) — 1 Escotilla
Bodega 3: Naves pequeñas (4) — 1 Escotilla
Capacidad en naves de descenso: 2
Plataforma gravítica: 1 (90 metros de diámetro)

Tripulación: 256
Pasajeros: 55
Puntos de marines: 85

Coste: NE

BLACK LION (CRUCERO DE COMBATE)

De apariencia grandiosa, la nave de guerra de la clase *Black Lion* frecuentemente formaba el núcleo de un grupo de combate de la Liga Estelar. También se vieron comprometidos en operaciones independientes, frecuentemente como escoltas de convoyes donde su masivo blindaje y armamento hizo de ellos formidables protectores. Vulnerables al ataque de cazas como la mayoría de las naves de guerra, muchos *Black Lions* no sobrevivieron a las diversas guerras que tuvieron lugar en la Periferia. En el año 2784, quedaban menos de una docena de naves de guerra *Black Lions* para acompañar a la flota del Éxodo.

Tecnología: Liga Estelar
Entrada en servicio: 2691
Cantidad construida: 62
Masa: 802.000 toneladas
Longitud: 772 metros
Combustible: 1.000 toneladas (500)
Diámetro de vela: 1.433 metros
Toneladas-quema/día: 39,52
Impulsión segura: 3
Impulsión máxima: 5
Integridad de la vela: 5
Integridad del reactor KF: 20

Blindaje:
Delantero: 151
Lateral-delantero: 168
Lateral-posterior: 168
Posterior: 151

Radiadores: 3.675

Armamento		Valor según alcance					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**CZS**
Delantero	CAN	200	60	60	60	—	
Delantero	CAN	200	60	60	60	—	
DI	Tbrón	60	12	12	12	12	S
DI	Bcuda	10	2	2	2	2	S
DI	CAN	200	60	60	60	—	
DI	CAN	200	60	60	60	—	
DD	Tbrón	60	12	12	12	12	S
DD	Bcuda	10	2	2	2	2	S
DD	CAN	200	60	60	60	—	
DD	CAN	200	60	60	60	—	
CI	CAN	180	60	60	60	—	
CI	CAN	180	60	60	60	—	
CI	CAN	120	40	40	40	—	
CI	Bcuda	10	2	2	2	2	S
CD	CAN	180	60	60	60	—	
CD	CAN	180	60	60	60	—	
CD	CAN	120	40	40	40	—	
CD	Bcuda	10	2	2	2	2	S
PI	CAN	180	60	60	60	—	
PI	CAN	180	60	60	60	—	
PI	CAN	120	40	40	40	—	
PI	Bcuda	10	2	2	2	2	S
PD	CAN	180	60	60	60	—	
PD	CAN	186	60	60	60	—	
PD	CAN	120	40	40	40	—	
PD	Bcuda	10	2	2	2	2	S
Posterior	CAN	200	60	60	60	—	
Posterior	CAN	200	60	60	60	—	
Posterior	CAN	200	60	60	60	—	

Carga: 11.315 toneladas
Bodega 1: Carga — 1 Escotilla
Bodega 2: Cazas (18) — 4 Escotillas
Bodega 3: Naves pequeñas (10) — 2 Escotillas

GRANDES NAVES

Capacidad en naves de descenso: 4
Plataforma gravítica: 2 (65 y 85 metros de diámetro)

Tripulación: 208
Pasajeros: 38
Puntos de marines: 70

Coste: NE

SOVETSKII SOYUZ (CRUCERO PESADO)

Muchos oficiales consideran al *Sovetskii Soyuz* como un crucero de combate debido a su devastador despliegue de armamento. Su blindaje es relativamente ligero, pero esta debilidad no parece inquietar a la mayoría de sus comandantes.

Tecnología: Liga Estelar
Entrada en servicio: 2742
Cantidad construida: 400 — **Masa:** 823.000 toneladas
Longitud: 803 metros
Combustible: 1.400 toneladas (700) — **Diámetro de vela:** 1.250 metros
Toneladas-quema/día: 39,52
Impulsión segura: 2
Impulsión máxima: 3
Integridad de la vela: 5
Integridad del reactor KF: 25

Blindaje:
Delantero: 74
Lateral-delantero: 88
Lateral-posterior: 88
Posterior: 68

Radiadores: 2.150

Armamento		**Valor según alcance**					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**CZS**
Delantero	Orca	40	8	8	8	8	S
LI	LásN	210	14	14	14	14	
LI	Bcuda	10	2	2	2	2	S
LD	LásN	210	14	14	14	14	
LD	Bcuda	10	2	2	2	2	S
CI	CAN	180	60	60	60	—	
CI	CPPN	270	18	18	18	15	
CD	CAN	180	60	60	60	—	
CD	CPPN	270	18	18	18	18	
PI	CAN	180	60	60	60	—	
PI	CPPN	270	18	18	18	18	
PI	Bcuda	10	2	2	2	2	S
PD	CAN	180	60	60	60	—	
PD	CPPN	270	18	18	18	18	
PD	Bcuda	10	2	2	2	2	S

Carga: 35.160 toneladas
Bodega 1: Carga — 1 Escotilla
Bodega 2: Cazas (18) — 4 Escotillas
Bodega 3: Naves pequeñas (8) — 2 Escotillas
Capacidad en naves de descenso: 4
Plataforma gravítica: 2 (55 y 90 metros de diámetro)

Tripulación: 201
Pasajeros: 126
Puntos de marines: 67

Coste: NE

Notas: La versión de los Clanes puede transportar a 5 naves de descenso.

CAMERON (CRUCERO DE COMBATE)

Creados para llenar la brecha entre cruceros y acorazados, el diseño original del *Cameron* cayó penosamente presa de desperfectos menores. La destrucción del crucero de combate *SLS Saint Joan* de la clase Cameron por parte de los piratas de la Periferia causó un escándalo que condujo a la renuncia de varios almirantes, y con ello la nacionalización de los astilleros Daussault-Shimmon que construyeron los buques. El rediseño resultante de los cruceros de combate eliminó muchos de los defectos anteriores.

Tecnología: Liga Estelar
Entrada en servicio: 2668
Cantidad construida: 40 — **Masa:** 859.000 toneladas
Longitud: 839 metros
Combustible: 1.000 toneladas (500) — **Diámetro de vela:** 1.450 metros
Toneladas-quema/día: 39,52
Impulsión segura: 2
Impulsión máxima: 3
Integridad de la vela: 5
Integridad del reactor KF: 20

Blindaje:
Delantero: 120
Lateral-delantero: 128
Lateral-posterior: 128
Posterior: 118

Radiadores: 4.860

Armamento		**Valor según alcance**					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**CZS**
Delantero	CPPN	450	30	30	30	30	
DI	AR10	—	—	—	—	—	S
DI	AR10	—	—	—	—	—	S
DI	CPPN	450	30	30	30	30	
DD	AR10	—	—	—	—	—	S
DD	AR10	—	—	—	—	—	S
DD	CPPN	450	30	30	30	30	
CI	CAN	170	50	50	50	—	
CI	CAN	170	50	50	50	—	
CI	LásN	255	17	17	17	17	
CD	CAN	170	50	50	50	—	
CD	CAN	170	50	50	50	—	
CD	LásN	255	17	17	17	17	
PI	CAN	170	50	50	50	—	
PI	CAN	170	50	50	50	—	
PI	LásN	170	11	11	11	11	
PI	AR10	—	—	—	—	—	S
PI	AR10	—	—	—	—	—	S
PI	CPPN	550	30	30	30	30	
PD	CAN	170	50	50	50	—	
PD	CAN	170	50	50	50	—	
PD	LásN	170	11	11	11	11	
PD	AR10	—	—	—	—	—	S
PD	AR10	—	—	—	—	—	S
PD	CPPN	550	30	30	30	30	
Posterior	CPPN	550	30	30	30	30	

Carga: 22.730 toneladas
Bodega 1: Carga — 1 Escotilla
Bodega 2: Cazas (16) — 4 Escotillas
Bodega 3: Naves pequeñas (2) — 2 Escotillas
Capacidad en naves de descenso: 2
Plataforma gravítica: 2 (Ambas de 75 metros de diámetro)

Tripulación: 287
Pasajeros: 264
Puntos de marines: 98

Coste: NE

POTEMKIN (CRUCERO PORTATROPAS)
Uno de los diseños más inusitado de navío jamás construido, es la enorme nave de guerra clase *Potemkin*, capaz de transportar una división entera de las FALE. Increíblemente armadas y blindadas, estas embarcaciones también incorporan una escuadrilla de cazas. Su única debilidad importante la constituye las enormes cantidades de combustible requeridas por la nave y sus naves de descenso.

Tecnología: Liga Estelar
Entrada en servicio: 2611
Cantidad construida: 106

Masa: 1.508.000 toneladas
Longitud: 1.508 metros
Diámetro de vela: 1.345 metros

Combustible: 10.000 toneladas (5.000)
Toneladas-quema/día: 39,52
Impulsión segura: 2
Impulsión máxima: 3

Integridad de la vela: 5
Integridad del reactor KF: 20

Blindaje:
Delantero: 179
Lateral-delantero: 201
Lateral-posterior: 201
Posterior: 156

Radiadores: 6.650

Armamento		**Valor según alcance**					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**CZS**
Delantero	LásN	140	9	9	9	9	
DI	LásN	210	14	14	14	14	
DI	Bcuda	20	4	4	4	4	S
DD	LásN	210	14	14	14	14	
DD	Bcuda	20	4	4	4	4	S
CI	CPPN	675	45	45	45	45	
CI	CPPN	675	45	45	45	45	
CD	CPPN	675	45	45	45	45	
CD	CPPN	675	45	45	45	45	
PI	CPPN	675	45	45	45	45	
PI	CPPN	675	45	45	45	45	
PI	LásN	280	18	18	18	18	
PD	CPPN	675	45	45	45	45	
PD	CPPN	675	45	45	45	45	
PD	N Las	280	18	18	18	18	
Posterior	Bcuda	40	8	8	8	8	S

Carga: 102.730 toneladas
Bodega 1: Carga — 1 Escotilla
Bodega 2: Naves pequeñas (5) — 1 Escotilla
Bodega 3: Naves pequeñas (5) — 1 Escotilla
Capacidad en naves de descenso: 25
Plataforma gravítica: 1 (95 metros de diámetro)

Tripulación: 256
Pasajeros: 1.096
Puntos de marines: 75

Coste: NE

TEXAS (ACORAZADO)
Los fabricantes del acorazado clase *Texas* aprovecharon la tecnología punta para crear las naves más blindadas de toda la Liga Estelar. Bien armados y muy maniobrables, con seis escuadrillas de cazas, la clase *Texas* continúa siendo el más potente acorazado de su era y posiblemente el de todos los tiempos.

Tecnología: Liga Estelar
Entrada en servicio: 2618
Cantidad construida: 52

Masa: 1.560.000 toneladas
Longitud: 1.209 metros
Diámetro de vela: 1.375 metros

Combustible: 1.400 toneladas (700)
Toneladas-quema/día: 39,52
Impulsión segura: 3
Impulsión máxima: 5

Integridad de la vela: 5
Integridad del reactor KF: 30

Blindaje:
Delantero: 234
Lateral-delantero: 342
Lateral-posterior: 342
Posterior: 234

Radiadores: 7.950

Armamento		**Valor según alcance**					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**CZS**
DI	CPPN	900	60	60	60	60	
DI	Orca	20	4	4	4	4	S
DI	CAN	135	40	40	—	—	
DD	CPPN	900	60	60	60	60	
DD	Orca	20	4	4	4	4	S
DD	CAN	135	40	40	—	—	
CI	LásN	840	54	54	54	54	
CI	AR10	—	—	—	—	—	S
CI	AR10	—	—	—	—	—	S
CD	LásN	840	54	54	54	54	
CD	AR10	—	—	—	—	—	S
CD	AR10	—	—	—	—	—	S
PI	LásN	840	54	54	54	54	
PI	AR10	—	—	—	—	—	S
PI	AR10	—	—	—	—	—	S
PI	CPPN	900	60	60	60	60	
PD	LásN	840	54	54	54	54	
PD	AR10	—	—	—	—	—	S
PD	AR10	—	—	—	—	—	S
PD	CPPN	900	60	60	60	60	

Carga: 51.200 toneladas
Bodega 1: Naves pequeñas (16) — 2 Escotillas
Bodega 2: Cazas (20) — 5 Escotillas
Bodega 3: Cazas (20) — 5 Escotillas
Capacidad en naves de descenso: 6
Plataforma gravítica: 3 (de 55, 65, y 95 metros de diámetro)

Tripulación: 702
Pasajeros: 96
Puntos de marines: 234

Coste: NE

McKENNA (ACORAZADO)
La mayor nave con capacidad de salto construida durante la Liga Estelar, la clase *McKenna*, despliega un sin precedentes e inaudito conjunto de armas y blindaje, siendo la segunda nave más blindada después de los aco-

razados clase *Texas*. Los oficiales de la armada de la Liga consideraban el hecho de prestar servicio en una de estas embarcaciones el punto culminante de la carrera naval, y su reputación de excelentes cualidades en combate impulsó a muchos almirantes en su elección de escoger a un *McKenna* como buque insignia de la flota a su mando. Además de sus armas, cada acorazado de la clase *McKenna* lleva ocho escuadrillas de cazas.

Tecnología: Liga Estelar
Entrada en servicio: 2652
Cantidad construida: 280
Combustible: 1.600 toneladas (800)
Toneladas-quema/día: 39,52
Impulsión segura: 3
Impulsión máxima: 5

Integridad de la vela: 6
Integridad del reactor KF: 35

Masa: 1.930.000 toneladas
Longitud: 1.405 metros
Diámetro de vela: 1.560 mts.

Blindaje:
Delantero: 200
Lateral-delantero: 250
Lateral-posterior: 250
Posterior: 143

Radiadores: 12.650

Armamento		**Valor según alcance**					
Ángulo	**Tipo**	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**	**CZS**
Delantero	CAN	135	40	40	—	—	
Delantero	CAN	135	40	40	—	—	
Delantero	LásN	170	11	11	11	11	
DI	CAN	135	40	40	—	—	
DI	CAN	135	40	40	—	—	
DI	CAN	135	40	40	—	—	
DI	LásN	255	17	17	17	17	
DI	AR10	—	—	—	—	—	S
DI	AR10	—	—	—	—	—	S
DD	CAN	135	40	40	—	—	
DD	CAN	135	40	40	—	—	
DD	CAN	135	40	40	—	—	
DD	LásN	255	17	17	17	17	
DD	AR10	—	—	—	—	—	S
DD	AR10	—	—	—	—	—	S
CI	CPPN	900	60	60	60	60	
CI	CPPN	900	60	60	60	60	
CI	CPPN	900	60	60	60	60	
CD	CPPN	900	60	60	60	60	
CD	CPPN	900	60	60	60	60	
CD	CPPN	900	60	60	60	60	
PI	CPPN	900	60	60	60	60	
PI	CPPN	900	60	60	60	60	
PI	CPPN	900	60	60	60	60	
PD	CPPN	900	60	60	60	60	
PD	CPPN	900	60	60	60	60	
PD	CPPN	900	60	60	60	60	
Posterior	CAN	135	40	40	—	—	
Posterior	CAN	135	40	40	—	—	
Posterior	CAN	135	40	40	—	—	
Posterior	CAN	135	40	40	—	—	
Posterior	LásN	340	22	22	22	22	
Posterior	AR10	—	—	—	—	—	S
Posterior	AR10	—	—	—	—	—	S

Carga: 76.350 toneladas
Bodega 1: Naves pequeñas (16) 2 Escotillas
Bodega 2: Cazas (25) 5 Escotillas
Bodega 3: Cazas (25) 5 Escotillas

Capacidad en naves de descenso: 6
Plataformas gravíticas: 3 (45, 45 y 75 metros de diámetros)

Tripulación: 578
Pasajeros: 296
Puntos de marines: 205

Coste: NE

Notas: Dispone de sistema de baterías de fusión de litio.

ESTACIONES ESPACIALES

OLYMPUS

Las estaciones espaciales clase *Olympus* sirven como un combinado de estación de paso, de carga, de recarga e instalaciones para reparaciones. Aunque bien armada, la estación carece de impulsores de maniobra, lo que hace de ella una amenaza menor. Como todas las fuerzas encuentran útil a la *Olympus*, pocas armadas destruirían alguna de buena gana.

Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2663

Combustible: 10.000 toneladas
Toneladas-quema/día: 3,9
Bancos de energía: 8

Masa: 1.000.000 toneladas
Dimensiones:
Longitud: 660 metros
Anchura: 1.500 metros

Diámetro de vela: 4.215 metros

Integridad de la vela: 4
Blindaje: (cada uno de los seis lados) 10

Radiadores: 200

Armamento **Valor según alcance**
(en cada uno de los 6 ángulos de disparo)

Tipo	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**
CPP	20	2	2	—	—
MLA	12	2	2	2	—
CA	9	3	1	—	—
MCA	8	2	—	—	—
Láser	31	4	2	—	—
Proxim.	6	2	—	—	—

Carga: 159.200 toneladas
Bodega 1: Naves pequeñas (6) 2 Escotillas
Bodega 2: Cazas (6) 2 Escotillas
Bodega 3: Carga 12 Escotillas
Collares de acoplamiento: 4
Plataformas gravíticas: 2 (1.230 y 150 metros de diámetro)

Tripulación: 150
Pasajeros: 126
Puntos de marines: 50

Coste: NE

Notas: Dispone de dos bodegas de reparación presurizadas. Cada una de ellas puede contener a naves de 50.000 toneladas o menos. Una tercera bodega presurizada puede contener naves de salto o de descenso de hasta 150.000 toneladas.

GRANDES NAVES

BASTION

El *Bastion* es una de las pocas estaciones de defensa planetaria restantes que quedaron tras los pillajes de las guerras de Sucesión. Existen menos de dos docenas, protegiendo destacados mundos en el corazón de cada Estado Sucesor.

Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2584

Combustible: 2.000 toneladas
Toneladas-quema/día: 3,95
Bancos de Energía: 0

Masa: 150.000 toneladas
Dimensiones:
Longitud: 345 metros
Anchura: 345 metros
Diámetro de vela: Ninguna

Integridad de la vela: 0
Blindaje: (en cada uno de los seis lados) 20

Radiadores: 1.000
Armamento **Valor según alcance**
(en cada uno de los 6 ángulos de disparo)

Tipo	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**
CPP	30	3	3	—	—
MLA	16	3	3	3	—
CA	4	2	2	—	—
Láser	46	6	2	—	—
Proxim.	12	4	—	—	—

Carga: 84.890 toneladas
Bodega 1: Naves pequeñas (12) 2 Escotillas
Bodega 2: Cazas (18) 5 Escotillas
Bodega 3: Cazas (18) 5 Escotillas
Collares de acoplamiento: 1
Plataforma gravítica: 1 (250 metros de diámetro)

Tripulación: 400
Pasajeros: 25
Puntos de marines: 170

Coste: NE

Notas: Dispone de 2 bodegas de reparación presurizadas que pueden mantener a naves de hasta 30.000 toneladas. Pueden detectar naves acercándose a una distancia de 200.000 kilómetros.

ALLIANCE

Estas instalaciones de reparación se utilizan con frecuencia para armar pequeñas naves de descenso. La mayoría de estaciones de la clase *Alliance* disponen de largas listas de naves a la espera de ser reparadas o de realizarles el mantenimiento adecuado.

Tecnología: Estándar
Entrada en servicio: 2713

Combustible: 10.000 toneladas
Toneladas-quema/día: 3,95
Bancos de energía: 0

Masa: 100.000 toneladas
Dimensiones:
Longitud: 975 metros
Anchura: 600 metros
Diámetro de vela: 2.175 metros

Integridad de la vela: 7
Blindaje: (en cada uno de los seis lados) 7

Radiadores: 400
Armamento **Valor según alcance**
(en cada uno de los 6 ángulos de disparo)

Tipo	**Calor**	**C**	**M**	**L**	**Extremo**
CPP	10	1	1	—	—
MLA	10	2	2	2	—
CA	1	1	1	—	—
Láser	34	5	2	—	—

Carga: 80.000 toneladas
Bodega 1: Naves pequeñas (8) 1 Escotilla
Bodega 2: Carga 2 Escotillas
Bodega 3: NE
Collares de acoplamiento: 2
Plataforma gravítica: 1 (420 metros de diámetro)

Tripulación: 300
Pasajeros: 150
Puntos de marine: 50

Coste: NE

Notas: Dispone de dos bodegas de reparación despresurizadas que pueden mantener naves de hasta 50.000 toneladas.

